

2 CDS JOC FULL! - DAIKATANA - Primul FPS oferit de LEVEL

LEVEL

**JOC
FULL!!**

www.level.ro • Games, Hardware & Lifestyle • Aprilie 2003

Deus Ex 2

Invisible War

JOC Denton: nano-alignment!

Command and Conquer Generals

Propaganda invadează
genul RTS

Praetorians

Spaniolii strigă "Ave, Caesar!"

JOHN ROMERO'S



DAIKATANA



Tom Clancy's SPLINTER CELL

115.000 lei

DEMOS HARBINGER • RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD V1.3 • RESTAURANT EMPIRE • SPACE STATION MANAGER • TOCA RACE DRIVER
IMAGINI DEUS EX 2 • WWII: FRONTLINE COMMAND FILME ENTER THE MATRIX • WORLD OF WARCRAFT • X2 - THE THREAT

LEVEL DOT RO

pe gustul fiecăruia



www.level.ro forum ♦ știri ♦ trivia ♦ faza zilei
review ♦ hardware ♦ lifestyle ♦ fanathic

N-aduce anu' ce-aduce luna



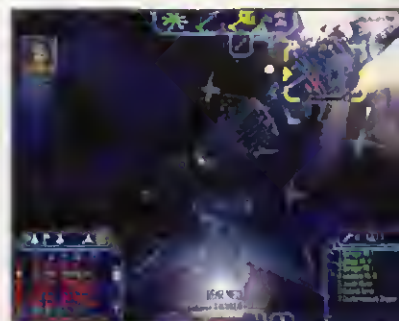
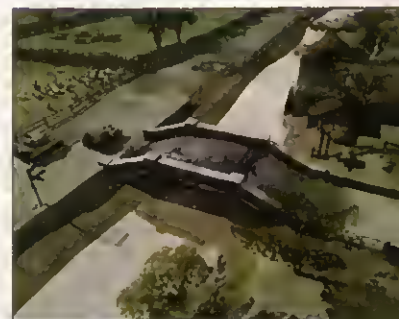
E de pomină! A plouat cu jocuri și nu neapărat proaste. Adică deloc proaste. Am asistat la o adevărată paradă a vedetelor, unele tinere și în plină ascensiune, altele aflate la maturitate, dar încă puternice, și cele mai în vârstă și respectabile, care deja șchioapătă, dar se țin. Ce mai atâtea analogii și tergiversări!? Februarie-martie a fost luna vedetelor: Tom Clancy's Splinter Cell de la Ubi Soft, Command&Conquer Generals de la EA Games, Praetorians de la Pyro Studios/Eidos Interactive, American Conquest de la CDV, Road to Rome, expansion-ul pentru BF1942 și lista poate continua.

Întrebarea care se pune acum este dacă vorbim despre o revenire în forță a pieței de jocuri pentru PC în detrimentul celor pentru console. Viitorul sună a jocuri, asta e clar. Doar gândul că vor apărea S.T.A.L.K.E.R., Deus Ex 2, Commandos 3 sau Thief III ne umple inimile de leucocite și globule roșii fericite.

Singurul lucru îngrijorător sunt cerințele de sistem, care parcă de la lună la lună devin tot mai opresive. Să ajungi să dai cu un P4 3 GHz de pământ cu un simplu joc (citește "C&C Generals") mi se pare cel puțin exagerat, chiar și pentru standardul hardware din Occident. Sau să vă amintesc alt caz celebru: Morrowind, cel mai RPG

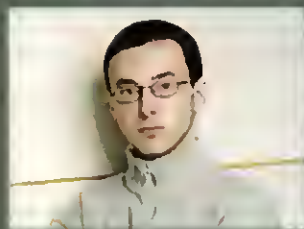
dintre jocuri. Acest joc, lansat acum un an, nu rulează prea vesel pe sisteme foarte bune și foarte costisitoare. Adevărul este că tehnologia a tot galopat în ultimele luni, iar producătorii de jocuri n-au făcut decât să încerce să țină pasul... și au reușit (sau, mai precis, n-au optimizat pe cât se putea jocurile, pentru că nu le-o dictează interesul financiar), dar ne-au lăsat pe toți cu procesoarele pe marginea drumului. În fond, nu mă mir că industria de console prosperă: cine și-a luat PS2 acum doi ani se joacă fără nici o problemă, în 2003, Lord of the Rings: The Two Towers, un action/RPG excelent. Dar cine și-a luat computer de clasă medie acum doi ani se joacă lejer (oare?) jocuri de acum doi ani. Și lucrurile, cel puțin pentru români, se înrăutățesc văzând cu ochii. Va trebui cumva să ne mișcăm andrelele și să ne cumpărăm hardware mai performant, cu toate sacrificiile de rigoare (dacă tot vine iepurașul, putem să-l strângem un pic cu ușa sau, dacă opune rezistență, cu menghina). Hai, că nu-i mare lucru 1500 USD, acolo, pentru un computer pe care merg bine APROAPE toate jocurile. RAM, procesor și placă video din plin vă doresc, dar nu uitați că și un floppy și un cablu IDE au valoarea lor. ☺

■ Mike



Singurul lucru îngrijorător sunt cerințele de sistem, care parcă de la lună la lună devin tot mai opresive.

TOP 3 / REDACTOR



Mike –
1. Crashburn
2. cutback 1.4.02
3. The Road to Rome
4. Tom Clancy's
Splinter Cell



Milza –
1. Tom Clancy's
Splinter Cell
2. Freelancer
3. Crashburn



Sebulb –
1. Tom Clancy's
Splinter Cell
2. American Conquest
3. Freelancer



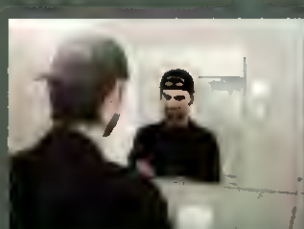
Indio –
1. Watchdog Online
2. Tom Clancy's
Splinter Cell
3. Freelancer



Broderick –
1. Symantec
Symantec 2.0.1
2. Logitech MOVO
Kuring Euro Truck
3. Euro Truck
4. Euro Truck
5. Euro Truck
6. Euro Truck
7. Euro Truck
8. Euro Truck
9. Euro Truck
10. Euro Truck



Kraljac –
1. Crashburn
2. Tom Clancy's
Splinter Cell
3. cutback 1.4.02
4. The Road to Rome



Marius Chiriac –
1. Crashburn
2. Tom Clancy's
Splinter Cell
3. American Conquest

LEVEL APRILIE 2003

CUPRINS CD

DEMO

Half-Engine
Rainbow Six: Raven Shield V1.1
Restaurant Empire
Space Station Manager
T.O.C.A. Race Driver

DRIVERE

Octanul 9.11, 5 WinBox
Octanul 11.11 Win 2kXP

PATCH

Crashburn/Conquest: Generals 1.0.3
Gen 1.0.3
Splinter Cell 1.1

MODS

A Good Place To Stay
Mumwind F/S Optimizer
Particle Weapons

SCREENSAVERS

Sliders

WALLPAPERS

American Conquest
Freelancer
Frostbite
Splinter Cell

MEDIA

Film
Enter the Matrix
World of Warcraft
X2 – The Threat
Imagin
Deus Ex 2: Invisible War
VEGA2: MAKE IT BIG
World of Warcraft: Frontline Command

UTILITARE

ESD by Euro
Cichoman 5.1.1
Debutator Destroyer
DivX 5.1.1
iMesh V3
QuickTime Pro

NOTĂ

Intenta CD-ului LEVEL este concepția și realizarea optimă a plăcii grafice ce suportă minim 1 rezoluție de 1024x768 și a câștigării a culorii de 16 Bit. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Intenția poate fi ratată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Fin cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. În regimul care au intrat în competența LEVEL CD-ului sînt testate și selectate, cu grijă în redacția LEVEL, toate configurațiile care pot fi utilizate în mod optim. În cazul în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor, nu pot fi făcute responsabile pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva viruselor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky

Lab Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și F-Prot for Professional 5.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii parametrilor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a CD-ului furnizat de LEVEL în varianta comercială.

ATENȚIE! Pentru rularia corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm să utilizați un procesor de 400 MHz și o memorie de 64 MB și o rezoluție a culorii de 16 Bit și o plăcuță de video Small Form Factor.

CD-urile includ pot fi utilizate în mod optimizat cu parametri definiți în standardul Philips Yellow Book. Eforturile noastre sunt îndreptate asupra eventualelor pagini greșite de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

LEVEL APRILIE 2003

DURRINS

Editorial	3
Shin	6

PREVIEW

Deus Ex 2: Invisible War	12
Venaf: Make It Egg	14
World War II: Frontline Command	16

REVIEW

TrackStar	18
Battlefield 1942: The Road to Rome	22
Monster Jam Maximum Destruction	23
Command&Conquer: Generals	24
Gcom	28
Tom Clancy's Splinter Cell	30
Highland Warriors	35
American Conquest	36
Midnight Racing 2001	40
Pixelmania	44
Call of Duty: Strike	48

CLASSIC GAME COLLECTION

DukeStorm	52
-----------	----

MISC

TES Construction Set	54
----------------------	----

CONSOLE

Play Station 2	
Smartdown - Just Fring It!	36
GameCube	
Top Gun Combat Zones	38
G24	
Woody Woodpecker Crazy Castle 5.61	41
Velocity X	44

HARDWARE

Hardware News	62
Flamingo Navigator	62
Samsung SyncMaster 210T	63
Samsung SyncMaster 241M	63
Shuttle XC 5N41G2	64
3MTECH Wireless Office Desktop	65
Logitech MOMO Racing Force Feedback Wheel	66
Hercules (Optima 7.1)	67
Flamingo Maestro Pro	68
Get Mobile!!!	69
Service, autorizat	70

Concurser (VII)

LIFESTYLE

Filme	
X-Men 2	73
Maid in Manhattan	73
Flata-jocurilor-online	74
Amal Anarchy Online	75
www	76
Watch	77

CHATROOM

Un experiment teatral	78
-----------------------	----

30- TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

A venit. I-am testat. I-am adit.



36- AMERICAN CONQUEST

Unități pește unități, strategii ca o armă și tactici militare într-un singur joc.

Tron 2.0

Producător Monolith

Distribuitor Disney

Data lansării 26 august 2003

On-line www.tron20.net

În 1982 a fost lansat un film care a rulat într-o perioadă și pe la noi, numit Tron. În film era vorba despre faptul că se găsește o modalitate prin care omul putea fi digitizat și introdus în lumea informației computerizate. Subiectul filmului se axează pe o entitate nu foarte binevoitoare, Master Control Program, creată de un cercetător nu tocmai întreg la minte, care încearcă pe cât posibil să cucerească lumea. Din nefericire pentru el, un hacker pe nume Flynn împreună cu alt program deosebit pe nume Tron reușesc să zădărnicească aceste planuri. Jocul de față se aruncă cu acțiunea peste 20 de ani, când creatorul originalului program



Tron reușește să pună la punct tehnologia de digitizare umană, pe baza unei inteligențe artificiale suficient de puternice (pe nume Ma3a) încât să se joace cu codul genetic uman cum vrea ea. Din cauză că o companie încercă să-i fure proiectul, evident toate o iau razna și lumea este din nou amenințată cu dispariția. Este un First Person Shooter în care Jet Bradley este prins într-o lume fantastică, folosind o mulțime de tipuri de arme care numai convenționale nu se pot numi. Acțiunea se întinde pe vreo 30 de niveluri extrem de promițătoare grafic, mai ales că avem de-a face cu engine-ul LitTech (NOLF 2). Evident, cerințele de sistem vor fi pe măsură: minim P3 500, 32MB accelerare video, 128MB RAM. Deși filmul care stă la baza jocului nu se poate spune că a fost un succes deosebit, să sperăm că această "urmare" interactivă va întruni acele componente necesare ridicării sale la



rangul de "producție de calitate". Deocamdată artwork-urile și screenshot-urile sunt dementiale, muzica este bună, site-ul este excelent realizat, restul fiind doar o chestiune de timp.

LEVEL TOP 10

MARTIE 2003*

1. Warcraft III: Reign of Chaos	205
2. Unreal 2	117
3. Age of Mythology	78
4. FIFA 2003	60
5. Sim City 4	58
6. NBA Live 2003	39
7. James Bond 007: Nightfire	37
8. Haegemonia: Legions of Iron	28
9. Silent Hill 2	25
10. Impossible Creatures	22

*preluat de pe www.level.ro

JOCURI, JOCURI

ELLOS a lansat un anunt deosebit de interesant. Vorbind despre un joc care va fi lansat, compania a dat detalii despre Commandos III și Deus Ex II (ambele pentru PC), plus alte năvălești pentru console: Earle-yan Wrestling (PS2 și Xbox), The Italian Job (PS2, Xbox și GameCube).

Sau Beaver (PS2 și Xbox) și Sparx (PS2). Urmare două jocuri sunt produse de Crystal Dynamics. Se pare că seria Saul Weaver, de a cărei primă parte s-a povestit și vă bucurati. Urmare jocul lui pe care LEVEL vi l-am oferit, va avea și o bună parte care sperăm că se va lansa în curând.

Halo 2

Producător Bungie Software

Distribuitor Microsoft

Data lansării 2004

On-line www.bungie.net/halo2

Toată lumea știe de superjocul pentru Xbox, Halo, și de succesul de care s-a bucurat. Toată lumea știe și de Halo 2, care urmează să apară și care ține cu sufletul la gură comunitatea jucătorilor din întreaga lume. Mai puțin comunitatea de la noi din țară, pentru că nu mulți au Xbox, dar sperăm că acest lucru se va schimba cât de curând. Multe și întortocheate sunt căile Domnului și ale producătorilor lui Halo 2. Iată ce ne spun ei despre data de lansare a acestui joc:

"Au apărut multe speculații în legătură cu data apariției lui Halo 2 de anul trecut de când am anunțat că se lucrează la el. Problema este că nu ne

place să facem afirmații în legătură cu data lansării acestui joc până când nu suntem siguri dacă ne vom putea ține de cuvânt. Încă nu știm când va fi lansat jocul, dar ceea ce este sigur este că anul

acesta nu îl veți putea găsi în rafturile magazinelor. Acest joc este foarte complex, cu mult mai complex decât oricare dintre proiectele noastre anterioare și nu putem nicidecum să terminăm toată treaba în acest an calendaristic. [...] Microsoft înțelege și ne susține această decizie, iar noi sperăm că și voi veți face la fel. Scopul nostru declarat este să facem din Halo 2 un joc excelent și ne așteptăm ca la anul când va fi gata să fiți și voi de acord cu noi. Bineînțeles că veți putea vedea un pic din ce vă pregătim când vom prezenta Halo 2 la



Privind spre viitor

Electronic Entertainment Expo din mai. Oricum, anul acesta vă așteaptă variantele lui Halo pentru Mac și PC și alte minuni pregătite pentru fanii lui Halo". Cu alte cuvinte, cei de la Bungie Software ne mai plimbă un pic pe la nas Halo 1 pentru a ne face să uităm de Halo 2 și să nu mai stăm cu ochii pe ei. Nu știu de ce se lăudau ei anul trecut că o să putem juca Halo 2 prin vacanța de vară, dacă acum se întorc și își iau cuvântul înapoi. Oricum, eu nu o să îi slăbesc – vorba vine – și o să fiu cu geana pe ei. Nu de alta, dar vreau Halo 2.



O realitate virtuală.

SE VOR LANSA

APRILIE 2003

- | | |
|----------------------------------|-------------|
| 1. Strike Fighters: Project 1 | Just Flight |
| 2. Restaurant Empire | Nobilis |
| 3. Devastation | NovaLogic |
| 4. Ghost Master | Empire |
| 5. X-Men: Wolverine's Revenge | Activision |
| 6. Blitzkrieg | CDV |
| 8. BloodRayne | Vivendi |
| 9. Echelon: Wind Warriors | Oxygen |
| 10. Empire Earth Gold | Vivendi |
| 11. Metal Gear Solid 2 Substance | Konami |

THE HOBBIT

Electronic Entertainment (din Austin, Texas) și Sierra Entertainment Inc. (care aparține lui Vivendi Universal Entertainment) au anunțat că lucrează la The Hobbit, un 2nd person action-adventure inspirat din cartea omonimă a lui J.R.R. Tolkien. În joc veți juca rolul lui Bilbo Baggins și veți avea acces la o serie de locuri din Middel-earth, de la biserici din Rivendell până la pământ din Mordor, din Hobbiton până la Uruk-hai. Meritând să veți înfrunți, aveți un vrăjitor puternic, mulți masivi, achiziții și de sânge și, în ultimul rând, veți juca până la finalul celor Cinci Arme. The Hobbit va fi lansat pe platforma Nintendo GameCube în 2004, dar se poate ca jocul să aibă și versiuni pentru celulare și platforme. Inclusiv PC.



Tiger Woods PGA TOUR 2004

Producător EA Sports

Distributeur EA Inc.

Data lansării 2004

On-line N/A



Australianul Adam Scott, cel care a terminat al treilea la ultima ediție a World Golf Championships-Accenture Match Play Championship, a semnat și el un contract cu cei de la Electronic Arts, în urma căruia aceștia vor avea dreptul de a se folosi de numele și de chipul lui Adam în următorul joc al seriei de succes Tiger Woods PGA TOUR. Astfel, el va apărea în acest joc alături de nume mari ale golfului internațional, precum Tiger Woods, evident, Colin Montgomerie, Jesper Parnevik și Charles Howell III. Scott dă un pic și cu peria peste orgoliul celor

de la EA, spunând: "Fiind și eu un maniac al jocurilor pe calculator, să fiu asociat cu creatorii simulatoarelor sportive este o onoare fantastică. Nu este nici o altă firmă producătoare de jocuri sportive care să dețină puterea lui EA Sports". După un asemenea discurs,

australianul de 22 de ani a primit probabil o grămadă de bani. Plănuit să fie lansat în 2004, Tiger Woods PGA TOUR 2004

va pune la dispoziția jucătorului cele mai faimoase terenuri de golf din lume. Vom putea da în mîngiuța aceea pe Pebble Beach Golf Links, pe St. Andrews Golf Links și pe multe alte terenuri noi făcute special pentru mulțumirea noastră sufletească, putând să controlăm 15 dintre cei mai faimoși jucători de golf din lume. Continuând și anul acesta parteneriatul cu EA, Tiger Woods ne pune la dispoziție cea mai realistă simulare a unui joc de golf care ne-a fost oferită pe PC sau pe console. Tiger Woods PGA TOUR 2004 va apărea în variante pentru PC, PS2, Xbox și GameCube.



UN NOU GBA

Deși se pare că este surprinzător în Nintendo a continuat să aibă mult succes în puțin timp, că în curând va fi pe piață un succes al GBA-ului (și nu se referă la GBA SP).

Specialiștii vă oferă mulțime de suport modular în care vă înfățișează. Astfel, se vede că este în posesia de un cârmă se va înfățișează în cârmă de cârmă în cârmă de cârmă.

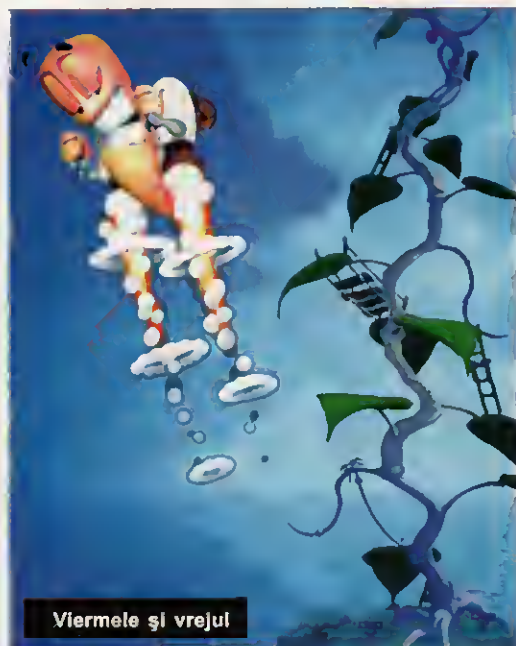
Găsiți pe Alesid prima sumară într-o actă de celebrare înru. Nimeni și nici în puter să ne împie frutul că, conștă, pite vom avea înțel-olăre în vilor un Găsi 2 cu neclărele A) sau chiar un Găsi. Cuă 2. Sineu sunt destul de curioș, pentru că am chindem în gresă că unii chiar nu știu să se cunosc.

Worms 3

Producător Team 17

Distribuitor Activision

Data lansării sfârșitul 2003

On-line www.worms3.com

Viermele și vrejul

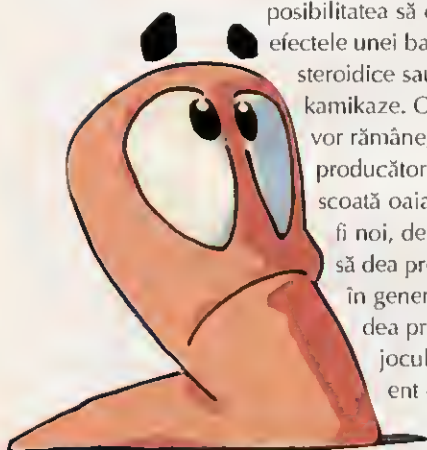


Vel murl, viermel

După ce ne-am jucat până nu am mai putut întâi Worms 1 și apoi Worms 2, eu zic că e timpul să trecem și aici de la grafica 2D la cea 3D. Activision va prezenta în mai la E3 viitorul lor joc din această serie superbă de strivit viermi.

Arenele vor fi complet 3D și îi vor oferi gamerului de vierme posibilitatea să observe din orice unghi efectele unei bazuci în față, ale unei banane steroidice sau ale unui acces nervos de kamikaze. O parte dintre armele vechi vor rămâne, pentru că nu cred că producătorii ar fi îndrăznit vreodată să scoată oaia sau banana bomb, altele vor fi noi, despre care producătorii nu vor să dea prea multe informații. De fapt, în general, producătorii nu vor să dea prea multe informații, pentru că jocul se află într-un stadiu incipient de producție, plus că își păstrează probabil surprizele pentru E3. Cert este că vom

răde și de data aceasta, fără să avem impresia că o facem din complexitate. De aceea, dați-mi voie să vă las în compania imaginilor, pentru că prea multe lucruri nu mai pot să vă spun.



EVE ONLINE

Producătorul Crowd Control Productions a anunțat că data de lansare a jocului EVE ONLINE este 1 august în Europa și că nimic nu va putea să o schimbe. În data de 1 mai, EVE va fi prezentă pe rafturile maga-

zinelor, atât din America de Nord, cât și din Europa, în toate splendidele sale formaturi, pentru a înfronți celelalte titluri de SimCity Schuster Interactive, iar în Europa jocul va fi lansat de Crucial Entertainment.

PREMIILE ACADEMIEI

ACADEMY OF INTERACTIVE ARTS AND SCIENCE a decretat într-un eveniment festiv (Hollywood Bowl) în Las Vegas premiile pentru cele mai nobile opere din domeniul jocurilor de calculator. Cel mai mult laudat a fost câștigătorul

de către Electronic Arts, care s-a distins astfel și un număr de 11. Lista laureatilor este: Call of Duty, GTA III, Warcraft III, The Sims Unlimited, iar principalul premiat și de altfel, câștigător al premiului pentru cel mai bun joc al anului a fost Battlefield 1942.



Atlantida viermilor

The Movies

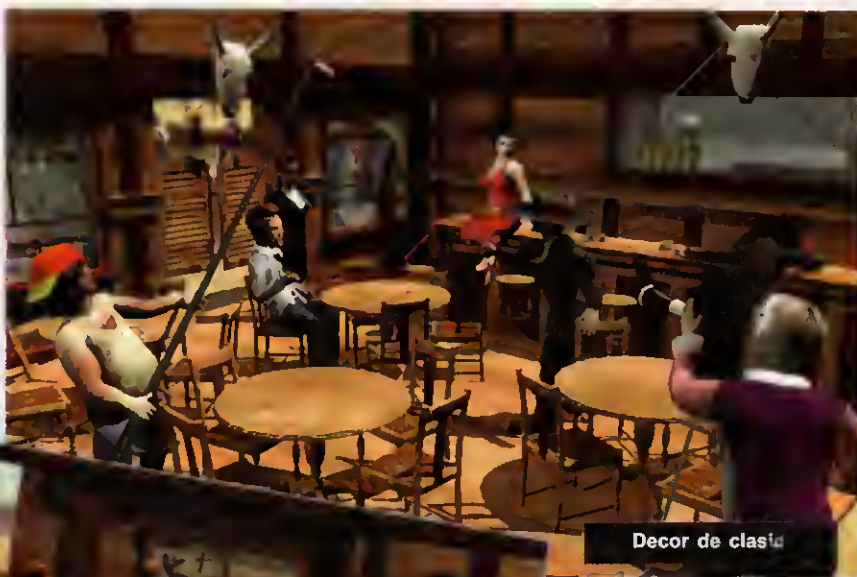
Producător Lionhead Studios

Distribuitor Activision

Data lansării 2004

On-line N/A

Activision a anunțat ieri semnarea unui contract multi-anual cu Peter Molyneux, designer legendar de jocuri, a cărui cea mai răsunătoare creație a fost Black & White, câștigător a nenumărate premii și titlaturi de Jocul Anului și cel mai bine vândut joc în Marea Britanie și Germania. Contractul semnat de Activision cu Molyneux îi conferă distribuitorului britanic dreptul de a publica The Movies, toate sequel-urile și add-on-urile acestuia, în variante pentru PC și pentru toate tipurile de console. The Movies este un simulator de studio de film în stil Hollywood, care va permite jucătorului să-și construiască și să-și mențină propriul studio cinematografic începând cu anii 1920, trecând prin tehnologia prezentului și ajungând în viitor. Jucătorul va fi liber să decidă ce tipuri de filme vor fi create în studio și ce stele de cinema vor juca în ele. Va fi nevoie de o selecție a scenariilor, a regizorilor, a decorurilor și a actorilor, înainte de filmările propriu-zise și de marea premieră. The Movies promite să fie un joc cu bani, orgolii, lacrimi și nervi. Cam cum e și în



Decor de clasă

visul hollywoodian... a cărui variantă virtuală va fi lansată în 2004. Pentru început, o să îl concediez pe tovarășul Steven Spielberg și pe guru Steven Seagull. O să-i angajez pe Dorel Vișan, Ovidiu Iuliu Moldovan și Ștefan Mihăilescu Brăila și o să fac un remake la Gladiatorul. Apoi o să anulez Xena: Warrior Princess și o să dau drumul la o nouă serie Cireșarii cu puștanul din Pistruiatul. Cât de mult mă oțit că nu știu cine e...



UNREAL II PATCH – DETALII

Pentru că cunoașteți mai bine patch-ul pentru Unreal II, am decis să spun detalii despre modificările aduse de acesta. Astfel, Chris Lokarty de la Legend Entertainment a putut de la început fi primul Unreal II.

În cele două interviuri anterioare, am menționat faptul că în noul patch, dar și în patch-ul de la 1.01, va rezolva problemele cu EAX-ul și va crește performanțele jocului în general.

HĂRȚI NOI PENTRU UNREAL

Cei care vor să joace în Unreal II vor avea la dispoziție și o nouă hartă pentru Unreal II. Aceasta va fi disponibilă la 27 de noiembrie și va fi o hartă de tipul de joc de strategie.

Și studii cu interes de perspectivă, dezvoltarea de proiecte de tipul Unreal II, care este www.unreal2.com. Nu va fi nimic din ceea ce vă așteptați, dar nu prea știți ce să vă așteptați.

Prince of Persia: The Sands of Time

Producător Ubi Soft

Distribuitor Ubi Soft

Data lansării vara 2003

On-line N/A



Prima versiune a lui Prince of Persia apărută în anii '80 a fost unul dintre cele mai reușite jocuri pentru vremea respectivă, în ceea ce privește gameplay-ul, level design-ul și grafica. Nu cred că există vreun gamer care să-l fi jucat și să nu-și aducă aminte cu plăcere de el. Iată că acum vom avea posibilitatea să jucăm o variantă nouă, adaptată vremurilor noastre, care sperăm că va avea aceleași caracteristici ca și predecesorul său în ceea ce privește calitatea. El va fi produs de studioul Ubi Soft din Montreal, același care a ne-a adus și Splinter Cell. Deși nu

există o dată de lansare confirmată oficial, este foarte posibil ca jocul să poposească în magazine în vara acestui an. Acțiunea se va petrece în același decor exotic persan, din care domnișoara la ananghie nu va lipsi cu siguranță. Povestea se învârtă în jurul recuceririi de către Prinț a Nisipurilor Timpului, pe care a fost nevoit să le cedeze din prostie, fiind aburit cu nesimțire de către entități puse pe rele.

Ca gen, va fi un action/adventure în stil clasic și cu o grafică, după cum se observă la prima vedere, deosebit de atrăgătoare. Aici se încheie suita aceasta

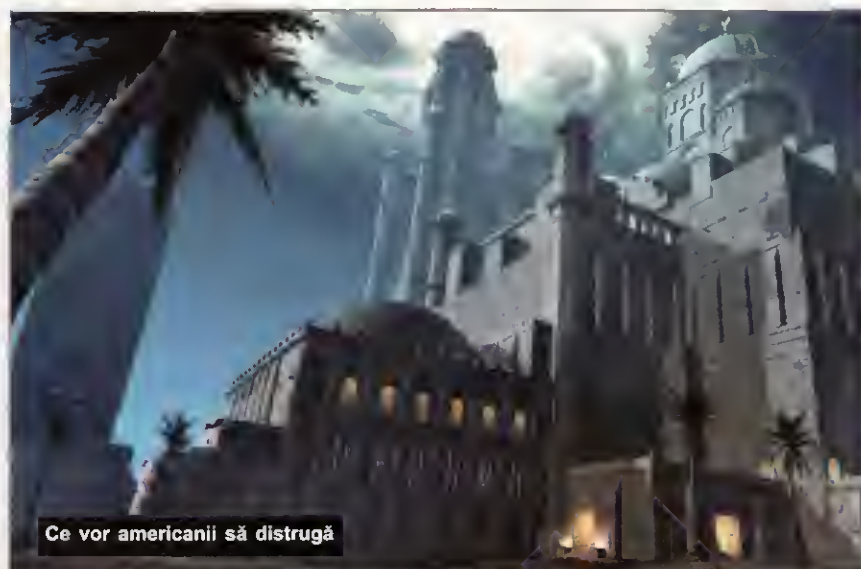
destul de redusă de informații disponibile, urmând ca timpul să dovedească dacă nu cumva totul este doar praf în ochi. Acordăm o bilă neagră pentru lipsa de transparență în activitatea Ubi Soft față de gamerii de zi cu zi.

Semnificația simbolurilor

	Demo pe CD	În cazul prezenței unuia din aceste elemente pe CD-ul LEVEL, simbolul va avea culoarea neagră în caseta tehnică. Restul vor fi roșii.
	Imagini pe CD	
	Wallpaper pe CD	
	Film pe CD	
	Patch pe CD	
	MOD pe CD	

ERATĂ

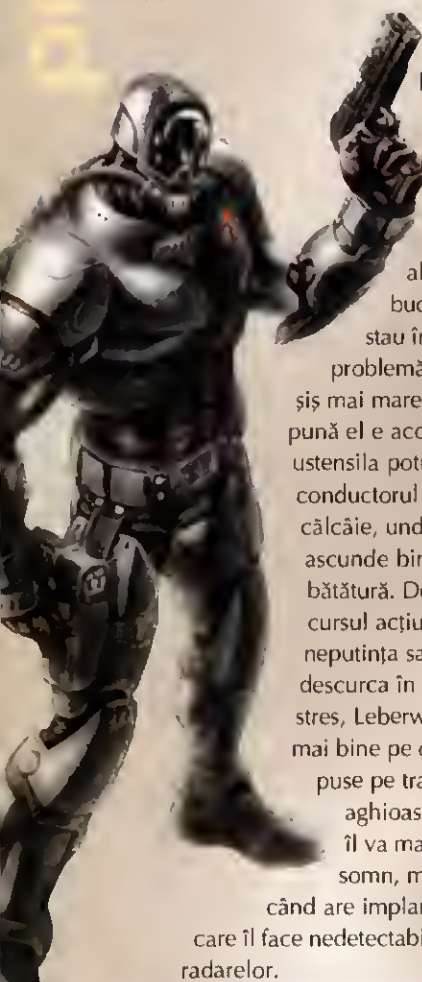
Din cauza unei creșteri memorabile, facile de redactat LEVEL, tomba la pământ trecută și rămas fără câștig și premii, constând în jocul Theocracy, nu a ajuns la nimeni din trecut. Întrebarea ce urma să aducă răspunsul câștigător nu s-a așteptat răspunsul în paginile revistei. Ar stați liniștiți căci totul s-a reparat. Dacă veți citi numărul acesta, întrebarea bi va așteptărilor și premiul va putea intra în posesia voastră. Încă o dată ne cerem scuze și vă promitem că nu se va mai repeta.



Deus Ex 2: Invisible War

Nano-tehnologia și geopolitica se bat cap în cap

Leberwurst simte cum un nano conductor i se plimbă prin creier. Mirat de tupeul micului întreprinzător, scoate șișul și dă să îl scobească afară.



Problema mare: una bucată cască, una bucată păr, una bucată piele și, mai ales, una bucată craniu îi stau în cale. Nici o problemă, scoate un șiș mai mare. Până să se pună el e acord cu ustensila potrivită, nano conductorul îi fuge spre călcăie, unde se și ascunde bine într-o bățătură. Dezamăgit de cursul acțiunii și de neputința sa de a se descurca în situații de stres, Leberwurst se culcă mai bine pe o rână și se puse pe tras la aghioase. Nimic nu îl va mai deranja din somn, mai ales de când are implantul ăsta nou care îl face nedetectabil în fața radarelor.

Remember-urile emintirilor nu-i dau pace

După 20 de ani – și Dumas nu are nimic de spus aici – Deus Ex 1 devine Deus Ex 2. La capătul unui război dus în umbră, dar cu nimic mai prejos de devastările unui război în toată regula, lumea se află într-o situație în care toate prioritățile se schimbă. Geopolitica agresivă dusă până în momentul care abia a fost depășit nu mai are nici un motiv să se manifeste. Tot ce contează acum este supraviețuirea speciei umane într-un mediu în care radiațiile fac ravagii, lipsa hranei duce la canibalism, iar lipsa legilor este cauza unor conflicte sociale extrem de violente. Trebuie ca toată lumea să pună mâna pe unelte, și să înceapă să "coasă" stratul de ozon, să curețe albiile râurilor de deșeuri toxice și să ajute la reinstaurarea legilor. Evident că nu toată lumea va face acest lucru și, profitând de lipsa de control și organizare prezentă pretutindeni, anumite organizații religioase și nereligioase vor începe lupta pentru acapararea puterii. Ei știu că cei care vor reuși să ajungă la conducere vor rămâne acolo zeci de ani, poate chiar sute. La fel de evident este faptul că jucătorul va fi cel care va trebui să arate lumii acest conflict din spatele cortinelor și să vadă cine trage sforile acestor instituții malevolente.

Cum acest conflict are ca locație în timp jumătatea secolului XXI, ustensilele de care te vei folosi în lupta ta vor fi care mai de care mai sofisticate și mai variate. Un rol foarte important îl vor juca nano-implanturile. Tehnologia nano este atât de avansată încât puterile pe care noi le atribuim acum mutațiilor în seriale de desene animate și de televiziune vor fi la îndemână oricui. Oricui are destui bani sau putere. Un implant numit DX2 (și nu 486) va da posibilitatea jucătorului să vadă prin pereți, să sară peste 20 de metri în aer (și, presupun, să îl și ajute să aterizeze în regulă), să regenereze răni critice asimilate în cursul luptelor și să fie nedetectabil în fața radarelor. Deci este un fel de Wolverine combinat cu Frogman plus vreo alți 2-3 mutații care încă nu își găsesc corespondent în zilele noastre.

Creatorii jocului mai spun că povestea jocului va căpăta accente dramatice, răsturnări de situație puternice, iar personajul principal va afla anumite chestiuni legate de propria persoană care îi vor da peste cap întreaga concepție asupra sa și a lumii. Ei nu vor să spună care vor fi acestea și îl vor lăsa pe jucător să afle singur, pentru a nu strica plăcerea jocului. Sunt curios ce ar putea afla Leberwurst despre el. Poate că este fiul unui emir arab, care are în curtea din spatele palatului vreo 2-3 sonde petrolifere, și nu va mai fi nevoit să lucreze toată viața nici el și nici urmașii urmașilor săi. Ar fi interesant de aflat.



Stealth sau ucigaș în masă

De asemenea, cei de la Ion Storm ne mai spun că Deus Ex 2 va fi cel mai neliniar joc apărut până acum. Finalul va fi influențat de alegerile pe care jucătorul le va face în timpul jocului și de maniera de abordare a conflictului. Un lucru foarte interesant este modul de a lupta pasiv prin transformarea personajului într-un fel de Mesia, astfel că Deus Ex 2 va putea fi terminat fără a se face nici un kill, totul rezolvându-se doar prin puterea ta de convingere. Producătorii se laudă cu o libertate de mișcare și alegeri multiple nemaivăzute până acum, iar eu sper ca acest lucru să fie măcar pe jumătate adevărat.

Mai poți alege între asasinul perfect care se folosește inclusiv de umbra dușmanului pentru a duce la capăt misiunea sa. El mai poate fi ajutat și de aceste nano implanturi de care am vorbit mai devreme. Astfel anumite gadget-uri vor «înghiți» lumina, producând în jurul lui Leberwurst un con de umbră în care va fi complet nevăzut sau vor da naștere unor umbre cerebrale în urma cărora adversarii nu vor putea percepe nimic din acțiunile tale. Chiar impresionant, nu?

Nici un joc în care sute de arme sunt puse la dispoziția noastră nu poate fi complet dacă nu va putea beneficia și de serviciile unui tanc uman minune – jumate gem, jumate prune – care să facă ravagii doar prin forța sa (de) brută, ajutat de implanturi care să îi ofere +50 la strength și +45 la demolition. Se zice că arsenalul de care vom beneficia este ticsit cu peste 500 de arme și obiecte aducătoare de moarte. Asta chiar că este impresionant, având în vedere faptul că într-un shooter normal numărul armelor se ridică la cel mult 20. Nu știu totuși ce să cred, pentru că



500 sunt cam multe. Poate au vrut să ne arate în câte feluri vor muri nenea ăia răi. Dubios de multe 500 de arme...

Ion Storm se mai laudă cu un AI desăvârșit. Armatele adverse se vor strecura prin spatele tău și te vor lua prin surprindere. Reacțiile lor vor varia în funcție de acțiunile tale și de modul în care tu te învârti prin lumea lor. Dacă ești mare maestru ninja, ei te vor întrece în îndemânarea de a te ascunde prin colțurile întunecate, în așa fel încât să îți înfigă un stilet în dos. Dacă ești un mercenar înarmat până în dinți, îți vor da planurile peste cap cu un atac aerian ajutat de artileria de pe deal. Ce mai... nu ai nici o șansă să termini jocul. Ești pierdut.

Tonomatul vesel

În urechi îmi răsună versurile lui Tudor Gheorghe: «am o palmă ticăloasă și-o inimă păcătoasă...». Cam așa o să mă port și io în Deus Ex 2 când

o să apară. O să dau și o să dau și o să dau. Nici măcar nu o să mă uit unde. Sper să am cu ce și să mă țină implanturile. Nu de alta, dar ar fi păcat să mă folosesc de DX2 pentru a intra în centrul Ion Storm-ului și să fac praf tot ce îmi cade în mână pentru că nu am avut 500 de arme cu care să sparg capete.

■ Koniec

Titlu	Deus Ex 2: Invisible War
Gen	Shooter/RPG
Producător	Ion Storm
Distribuitor	Eidos Interactive
Procesor	N/A
Memorie RAM	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	N/A
Data apariției	ianua 2003
ON-LINE	www.deusex2.com



VEGA\$: MAKE IT BIG

Când te dau banii afară din casă...

Las Vegas. Orașul minunilor. Orașul în care intri cu un amărât de rucsac în spate, 5 dolari în buzunar și o cisternă de noroc deasupra capului și poți ieși milionar, la volanul ultimului răcnet de mașină decapotabilă, cu femei pe fiecare loc al acesteia sau al autobuzului pe care-ți permiți să-l cumperi pentru a te urma oriunde. Vegas-ul este însă și orașul în care mii de vise s-au năruit, în care mii, zeci de mii de oameni și-au lăsat ultimul bănut, ajungând să părăsească «paradisul» doar cu izmenele de pe ei și să se considere totuși fericiți că au rămas măcar cu acestea. Tot ce-ți dorești poți găsi aici, în acest oraș de undeva din mijlocul deșertului, inclusiv mari afaceriști, oameni care au avut o idee și care s-au decis să profite de pe urma slăbiciunii umane. Las Vegas-ul este un mit, însă un mit care a luat viață prin munca grea a întreprinzătorilor. Unii dintre aceștia vom putea fi și noi când vom reuși să punem mâna pe VEGA\$: MAKE IT BIG, jocul produs de Deep Red, cei care au mai scos produse de mare succes, cum ar fi Monopoly Tycoon (peste 600 000 de exemplare vândute până în prezent).

La început – IDEEA

Ideea este simplă. Jucătorul va deține un mic capital cu care să pornească o afacere în Las Vegas și nu va fi un gambler care va bate cazinourile din oraș în speranța unui câștig imens, ușor și rapid. Să vedem mai departe cum au încercat producătorii să implementeze o astfel de idee într-un joc pe PC. Capitalul lui va consta într-un mic hotel cazinou, undeva la marginea Vegas-ului. De aici începe munca. Din acest hotel prăpădit va trebui el să se ridice tot mai sus, să-și îmbunătățească profitul zi de zi, până în clipa în care va reuși să dețină cel mai puternic cazinou din oraș și va discuta numai despre sume cu o mulțime de zero-uri în coadă.

Într-o astfel de afacere, în care oferi anumite servicii și plata vine în urma prestării lor, clientul este foarte important. Totul va trebui să se învârtă în jurul lui pentru satisfacerea deplină. Un client mulțumit sau, chiar mai mult, fericit este cel care-și desface punga și aruncă cu banii în dreapta și stânga, joacă la toate mesele doar de plăcere și își îmbogățește visteria cu fiecare minut pe care-l petrece în cazinoul tău.

Există diferențe semnificative între diferitele momente ale zilei, din punct

de vedere al clientelei. Dimineța, clientul trebuie să aibă la dispoziție bufeturi de la care să-și cumpere un mic dejun, băuturi revigorante etc. Pentru a-i păstra în jurul hotelului și al cazinoului în timpul zilei, va trebui să-i punem la dispoziție tot felul de distracții, pe lângă cele oferite de automatele cu fișe. În acest moment, un patron trebuie să fie conștient de faptul că foarte mulți clienți vin în excursie la Las Vegas cu întreaga familie, iar pentru a menține jucătorii la masă, trebuie să oferi celorlalți membri ai familiei diverse modalități de petrecere a timpului. Seara și noaptea lucrurile stau cu totul altfel. Spectacolele de cabaret, show-urile mai mult sau mai puțin dezbrăcate sunt cele care atrag turiștii.

Bazații

Atragerea clienților depinde și de prețurile jetoanelor, de mizele pe care se poate paria la mesele de joc. Jucătorul are posibilitatea să le modifice, în funcție de oamenii care-i populează cazinoul. Dacă suntem prea avari și punem niște preturi adevărate, pentru oameni de calibrul nostru, care nici nu se uită la zeci sau sute de mii de parai, s-ar putea să dăm faliment din prima seară, deoarece nimeni nu va mai intra în cazinoul nostru. În schimb, dacă fluctuăm mizele, vom reuși să avem un câștig constant, de lungă durată.

Mizele nu trebuie să fie nici prea



După blocurile din Vegas



Ambele vor fi ale mele



răm securitatea infrastructurii noastre, să angajăm niște omuleți bine făcuți pentru a avea grijă de șmecherași.

Privatizat?

Toate cele spuse mai sus se vor desfășura într-un mediu 3D, cu o grafică drăguță și detaliată, după cum vedeți și în imagini. De fapt, se încearcă o construcție cât de cât reală a Las Vegas-ului, care să redea atmosfera pe care ți-o oferă orașul. Adepții tycoon-urilor vor avea parte, cu siguranță, de un joc care să le ocupe timpul într-un mod cât se poate de plăcut. În plus, ar fi bine să învățăm cu toții cum se conduce un cazinou, pentru că nu se știe când vom avea nevoie de asemenea cunoștințe.

■ Sebah

mici, deoarece riscăm să pierdem jucătorii adevărați, cei mai mari și decât noi. Aceștia sunt cei care aruncă milioane pe seară fără să simtă nimic și sunt gata a doua zi să facă același lucru. Grijă mare însă, pentru că aceștia, deși sunt cei care pierd cel mai mult, sunt și cei care pot câștiga milioane într-o seară și ne pot lăsa cu visteria goală.

Cazinoul va putea fi condus în mod cinstit, ca un cetățean onest care-și plătește taxele și nu păcălește pe nimeni

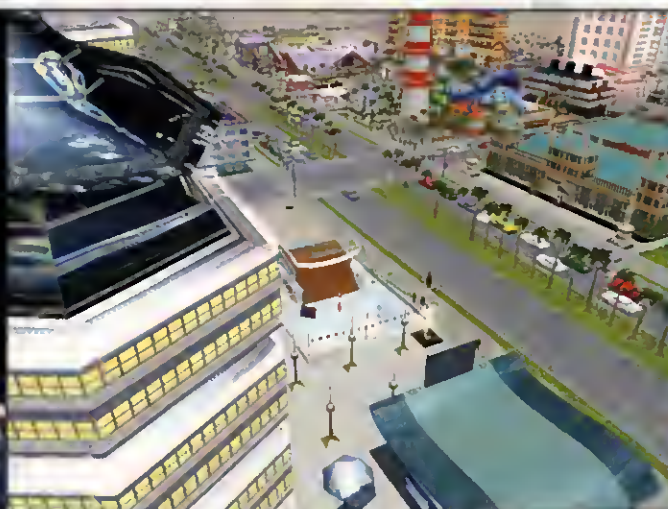
sau în stil mafirot, cu mici înșelăciuni ici și colo pentru a ridica veniturile mai repede. Grijă mare, pentru că dacă vom fi prinși folosind mijloace necinstite, s-ar putea să ieșim cu picioarele înainte din Las Vegas.

Dacă noi îi vom putea păcăli pe alții, și pe noi ne pot păcăli cunosătorii jocurilor, cei care cutreieră mesele de joc din fiecare cazinou și sunt gata să speculeze fiecare clipă de neatenție. Tocmai din acest motiv va trebui să asigu-

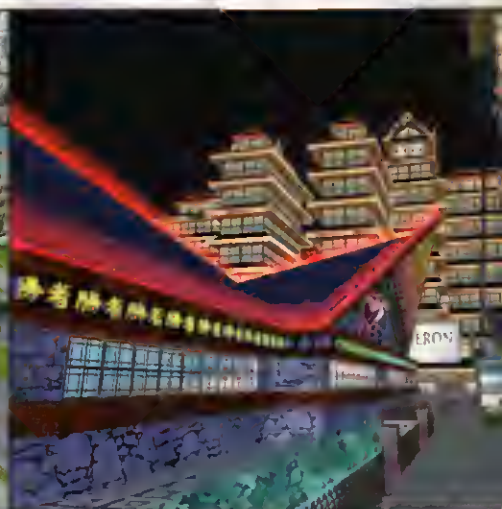
Titlu	VEGAS: MAKE IT BIG
Gen	Tycoon
Producător	Deep Red
Distribuitor	Empire
Procesor	N/A
Memorie RAM	N/A
Data apariției	iulie 2003
ON-LINE	N/A



Să înceapă distracția!



Un oraș plin de viață



Hiii... luminițee!

World War II: Frontline Command

De la Z la WWII

❏ Producător: Bitmap Brothers. Ei sunt cei care ni l-au dat pe Commander Z(ed) și acel frumos RTS care și-a găsit urmarea în Z – Steel Soldiers, care însă nu a reușit nici pe departe să se apropie de renumele tătâne-său.

Acum însă, când tot poporul care se respectă produce jocuri de război mondial al 2-lea, roboții care se "aranjează" cu o cutie de rocket fuel și o poantă bună au cam prins rugină, scârțâie și, la urma urmelor, nu prea mai prezintă interes financiar (aici, o lacrimă și o colivă cu piulițe pentru bunii Com. Z, R2D2 și 3PO).

În ceea ce privește jocul de război al celor de la Bitmap Brothers, inițial s-a vorbit despre World War: RTS, apoi despre World War II: D-Day to Berlin și, de ceva timp, despre World War II: Frontline Command.

După ce a trecut prin mânuțele sigure ale lui Codemasters, care a zis că va drege și va face și până la urmă va distribui WWII: Frontline Command, până la urmă Bitmap Brothers i-au lăsat baltă pe maestrul codului (sau invers?) și s-au refugiat pentru distribuția jocului în brațele materne întinse de KOCH Media.

Lăsând la o parte detaliile neinteresante ale afacerilor cu jocuri, e cazul să avansăm pe front și, zic ei, să ne înfigem chiar în linia întâi (cum se pare că-i place românului, mai ales în ultima vreme).

World War II: Frontline Command va fi, ca să-i citez pe producători, un "squad-based action real time strategy". În acest... SBARTS (?), jucătorul comandă trupe aliate împotriva germanilor



aflați la ultimele puteri. Concret, este vorba de perioada 6 iunie 1944 – aprilie 1945, suficientă pentru o plimbărică de pe plajele Normandiei până în Alpii bavarezi, punctul terminus al jocului fiind Eagle's Nest, în Berchtesgarden (sudul Germaniei), locul unde Hitler s-a bucurat de prezența unei umile cabane montane.

Tehnologie Battlecam

Acesta pare a fi unul dintre punctele forte ale jocului. Am fost de nenumărate ori frustrați de imposibilitatea de a ne plimba cu vederea pe câmpul de luptă și de a vedea unitățile, clădirile și bătăliile "de pe jos". Acum Bitmap Brothers repetă schema din Warrior Kings și implementează în WWII: FC o tehnologie care presupune utilizarea perspectivelor multiple asupra jocului, de la imagini de ansamblu până la firul ierbii sau, cum ne cântă ei, "up close and personal".

Adevărul este că s-ar fi simțit lipsa unei asemenea tehnologii, dat fiind faptul că jocul va afișa pe ecran cam tot ce și-ar putea dori un fan al războiului: într-un mediu complet 3D (nimic nou în asta), clădirile au diferite faze grafice de "distrugere", peisajul poate fi deformat, totul este plin de efecte de fum și foc, iar cine mai are timp în mijlocul bătăliei să admire tabloul naturii poate să se delecteze cu efecte de apă excelente (asta dacă are o placă video pe măsură).

În toată grămada asta de grafică și perspective, Bitmap Brothers au strecurat chiar și o campanie, totalizând 25 de misiuni. Însă ideea, bună aș spune, este că nu avem de-a face cu o campanie pentru toți, ci cu două campanii, una, probabil liniară, la nivel "Recruit", cu 12 misiuni și alta, cu siguranță neliniară, la nivel "Veteran", cu 20 de misiuni. În joc vor fi 23 de unități (create după modele istorice) pentru ambele tabere, cu un maximum de 200 de unități la un mo-





Aliații rezolvă problema raidurilor aeriene germane



... de Slavici

ment dat pe hartă. Pe măsură ce jucătorul avansează pe teritoriul german și lațul se strânge în jurul naziștilor, se vor purta lupte din ce în ce mai dificile cu unitățile cele mai dure și mai experimentate din Wehrmacht. Cam cum a fost și de-adevăratelea...

MultAlplayer

4 jucători în LAN. Asta după ce Bitmap Brothers se lăuda acum câteva luni cu B. Dar măcar va fi suport pentru joc online prin GameSpy (în România, Țara Jocurilor Originale, bucurie mare la răspândirea vestii). În rețea se vor putea juca toate cele 25 de hărți care compun campaniile de single player, dar și 10 hărți special de multiplayer. Însă nu

este exclus, spun cei de la BB, să fim atât de mulțumiți de inteligența artificială, încât să nu mai simțim nevoia de multiplayer (ceea ce am mai auzit de zeci de ori până acum).

Așadar, Al. Bitmap Bros. au creat ceea ce inițial se numea "sistemul Frontline", care între timp s-a metamorfozat în "sistemul Morale". Cu ce se mănâncă? Acest sistem este astfel conceput încât să producă reacții "realiste" în unitățile... Nu, greșit!

În World War II: Frontline Command ne este interzis să mai discutăm despre unități. Aici vorbim despre soldați, domnilor! Oameni care au reacții normale în situații anormale: când le dă "Courage"-ul în clocot, aruncă grenada în buncărele inamice și omoară 'șpe


inamici dintr-o lovitură (în stilul statuilor staliniste), dar când "Cowardice"-ul e la maxim, fac pe ei, se murdăresc și mai au și prostul obicei să moară fără să miște un deget. Dacă moralul se situează undeva în limitele normalității, infanteria și trupele mecanizate fac manevre, se împrăștie, se lasă la pământ și, nu în ultimul rând, știu când a venit momentul să se retragă întru reînarmare și oblojirea răniților. Dar chiar și cu așa Al și așa sistem "Morale", multiplayer-ul va trebui să fie bine făcut, pentru că un RTS fără joc în mulți e ca Mitza fără o cană de suc de la Koniec: uscat.

Și uite cum preview-ul se termină. Cu mențiunea că WWII: FC se bucură, în stil Commandos, de cut-scene-uri reale preluate din arhivele de război, inclusiv câteva documente filmate color, adică rarități de negăsit nici măcar pe Discovery.

După ce s-a afirmat cu "seria" Z, Bitmap Brothers s-a decis așadar să "rupă" din nou genul RTS, plimbându-l prin cea mai belicoasă perioadă a istoriei contemporane și transformându-l într-un SBARTS de a cărui prezență pe computerele din dotare ne vom bucura, se mândresc producătorii, în mai 2003.

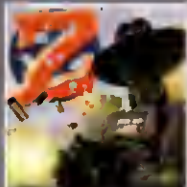
■ Mike

Bitmap Brothers



Fondat în 1987, echipa se este mândrită să a produs în 1998 un RTS de excepție: Z, primul joc pe a First Xeon (1552), un shock term up pentru Amiga. Compania a rămas până acum complet independentă de marii distribuitori.

Z



lansat pe 2 septembrie 1998. Z este un RTS cu roboti in care fiecare este împărțit pe zone, fiecare cu o funcție cu pe care lucrează unitățile. Cu cât jucătorul controlează mai multe teritorii, cu atât mai bine produce mai multe. Un joc excelent.



Titlu	World War II: Frontline Command
Gen	RTS
Producător	Bitmap Brothers
Distribuitor	KOCH Media
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	mai 2003
ON-LINE	www.bitmap-brothers.co.uk



Freelancer

review

Ce face femeia din om...

La o adică, asta e problema! Întră omul liniștit în bar, cere o bere, se uită în jur și hop! O vede pe EA. Evident, aici e vorba de afaceri și nu de plăcere. Te duci până la dânsa, îi arunci o vorbă, două și te trezești cu o nouă slujbă și o navă. GRATIS! Stai un pic... înțeleg, ai trecut prin niște momente groaznice, ai văzut sute de oameni murind și ți-ai și pierdut nava. Un pic de compasiune e normală... dar chiar în halul ăsta? Și tu, evident, amețit de fărmecele individei și

cu gândul la mai mult decât o afacere prosperă, spui repede "DA!". Săracul de tine, dacă ai ști ce te așteaptă...

Un nou univers

Până una alta însă, habar n-ai în ce te bagi... Atâta timp cât frumoasa domnișoară îți oferă bani și promisiunea unei aventuri (nu vă gândiți la prostii!), nu are rost să pui întrebări. Vremurile sunt grele, dar pline de surprize; este momentul în care omenirea se pregătește să se întindă ceva mai mult decât își permite și începe să exploreze temeinic zonele limitrofe ale galaxiei. Dar să o luăm cu începutul...

Da, a existat un Pământ și un Soare, dar asta a fost demult... Cum oamenii sunt mulți, iar sistemul solar este totuși limitat, disensiunile dintre diferitele facțiuni au dus la un război în toată regula, cu două părți combatante și o miză mare: supraviețuirea. Cei care au pierdut au fost cei care făceau parte din Alianță. Ca un ultim act disperat, și-au încărcat ultimii supraviețuitori în 4 nave uriașe. Surprinzător, acestea au reușit să scape din sistemul solar și s-au îndreptat către Sectorul Sirius.

Odată ajunși, fiecare navă a început colonizarea noii zone în favoarea facțiunii pe care o reprezenta (Liberty, Bretonia, Rheinland sau Kusari). Nu a durat mult până când noi planete au fost populate, iar viața și-a reluat cursul său normal. Ciudat lucru însă... pământeni nu au dat de nici un fel de viață "extraterestră" în Sistemul Sirius; doar în zonele cele mai îndepărtate, în care oricum nu prea ajungea nimeni, se



zvonea că s-ar fi găsit ceva dovezi ale unei civilizații dispărute cu mult timp în urmă.

Acum, la 800 de ani de la fuga de pe Pământ, noile colonii își concentrează eforturile spre explorarea zonelor de graniță. Ce vor găsi acolo și cum va influența asta viața la rămâne de văzut.

Idaia mai veche

Prezența celui de la Digital Anvil, cel responsabil pentru Freelancer, poate fi înțelesă doar de o parte a comunității, dar este totuși interesantă de interesată încă să încercăm să înțelegem prezenta.

Întâi, în 1997 trei oameni de la Digital Anvil (Chris Roberts, Erin Roberts și Tony Zuckerman) au făcut cu mîna lor și au plecat în căutarea unei bazele unui nou studiu de producție, în căutarea unei bazele și a unei năvăle. De la Digital Anvil și a reușit să mai aleagă încă 30 de oameni de la



Origin în rândurile sale, Cinnamon ambianță, cel de la începutul anilor au pornit în cele mai productive Franchising, Starbuck, Conquest și Lense. Cinnamon Starbuck a fost lansat în 2000, Conquest a văzut lumina zilei în 2001, iar Lense Cinnamon mai este încă în producție la Sinister Games.

Povestea Freddie-ului este una dificilă. A fost primul proiect de cinematografie de la Dinastie și, de asemenea, cel de la Dinastie serial și, de asemenea, cel de la Dinastie serial și, de asemenea, cel de la Dinastie serial. A fost de la bun început jocul lui Chris Roberts (jurnal din spatele scenei Wing Commander), în calitate de poartă de comunicare gamificată și a-a făcut totul de-aici (pe lângă combinația Chris Roberts plus un revoluționar concept online open-ended) au fost imensă. După cefeații, Titled Army a fost curaj, dar de către Microsoft, iar Chris și Chris a fost nevoi să plăsească echipe și jocul pe care îl așteptați.

Într-o zi de chinuri, scorbături, promisiuni, speranțe și multe riscuri de succes, Freedinner a reușit într-un final să fie înmormântat și să existe o sumă de bani de către băneșii Miller și în scurt timp pentru "delincvenții" lui Chris Roberts). În mormântul «mormânt» din după de înmormântare, în pământ se va pune de asemenea speranța de a vedea în fața câștigului «delincvenților» se va pune în Freedinner va fi în perfect ordine.

Într-o zi de chinuri, scorbături, promisiuni, speranțe și multe riscuri de succes, Freedinner a reușit într-un final să fie înmormântat și să existe o sumă de bani de către băneșii Miller și în scurt timp pentru "delincvenții" lui Chris Roberts). În mormântul «mormânt» din după de înmormântare, în pământ se va pune de asemenea speranța de a vedea în fața câștigului «delincvenților» se va pune în Freedinner va fi în perfect ordine.

Credeti ca va fi mult mai bine?
 Publicitate receptivă a persoanelor din minoritatea bulgară din zona din nord-estul țării este un fapt pozitiv. Într-un interviu la emisiunea "Sunt slavi și eu", susținătorii și susținutele noastre au spus că, după 1989, au devenit mai siguri în proclamarea identității lor etnice și că au devenit mult mai activi în ceea ce privește activitatea lor culturală.

Un gameplay...

Primaia din spele, jocalul este simplă și veche: de când Blide-ul, fiu născut al lui Iov, mărșăluiește în stăpânirea lui Dumnezeu. Al doilea este un univers întreg, de la începutul Căminului până la sfârșit, cum este, cum va fi, cum ar fi, cum trebuie să fie, cum este și desigur, cum va fi.

Vin și acum, încă pentru o dată, potați
racii din plicul Liberty, înalt, mic,
kheinfied sau Kussarü. Se prefăcuseză
un război dublu, cu o intrare în nivel
mărit și mult profit, pe care am...

evenimentelor: LSF-ul (Liberty Security Forces) în forța navală și ocrizia din întreaga țară sînd în căutare provestie pe o pe care să se deslășoie. De aici încoace, sîmnează cu mîla!

Frederick a fost cumpărat cu "Morning" ("Morning" în spațiu), susținea că era singurul deunzei. Măi să fie, chiar așa.

„Adevărul e că, în-
prima vedere, cele două
jocuri sunt similare,
începând chestia cu
spitalul... Fiecare are o
poartă centrală, dar ambele
fi oferă posibilități de ie-
rire de urgență din clădire.
Îți poți lua lumea în cap și
poți culca în și cu diferite
misiuni care îți sunt date de
NPC-uri, deși nu undeva în
jurnal se arată salvarea
lunii, căutarea tăriei și de-
lucării din zădărnici.
„PEN EN 100...“ și îl gise-
lămură că nu încep și nici
nu se termină cu poartă la
punctul de în care poți să ai
ce vrei și cu apărare
răsună în jurul sistemului
răsună pentru că se arată că
Presidenții 1000 de la
Pragul de pericol al 1000
pentru că, în Christ Church
atât de mare din clădire

Într-o zi, la un moment dat, un bărbat a fost prins într-un moment al... Mai multe...
când plimbându-se în momentul în
care se află în fața casei sale, pe
care le-a vădit în stare
poziției de...
cercetare și al...
repetiție. Cu toate acestea, în
parcându-se în fața lui, a vădit
câteva lucruri. De, pe lângă
marea lui viziune, s-a așezat
pe lângă viziune și s-a făcut
cercetare cu el și cu cine vizi.
Într-o zi, de asemenea, optându-se
când se află sunt reduse
într-o zi, pe fiecare planetă, pe
fiecăr, într-o zi, de
sprijinul lui în fața lui, de
năpăd și năpăd lui, de
misiune. "Cercetare pe
cercetare", "Cercetare
cercetare", "Cercetare
cercetare".





As putea trăi aici...



Serab-ni, mă, reacționez din ochi!



Furnică vs. Elefant,
aspirină vs. HBV,
eu contra ei...

obiect". Și chiar mai mult decât atât, fiecare misiune de același tip se desfășoară LA FEL, fără nici un fel de variație: Exact același traseu de fiecare dată, același număr de nave inamice etc. Nici o mărțică nu stă mai bine, asta chiar în cazul în care nu te forțează să te plimbi pe aceleași rute (cele mai profitabile, de preferat), cărând de fiecare dată aceeași mărțică.

Ce a însă extrem de bine este faptul că universul jocului este unul IMENS, care îți pune la dispoziție destule locuri și personaje, întrucât să nu îți deranjezi de repetitivitatea misiunilor (pentru la un moment dat, evident).

Ceva impușcături

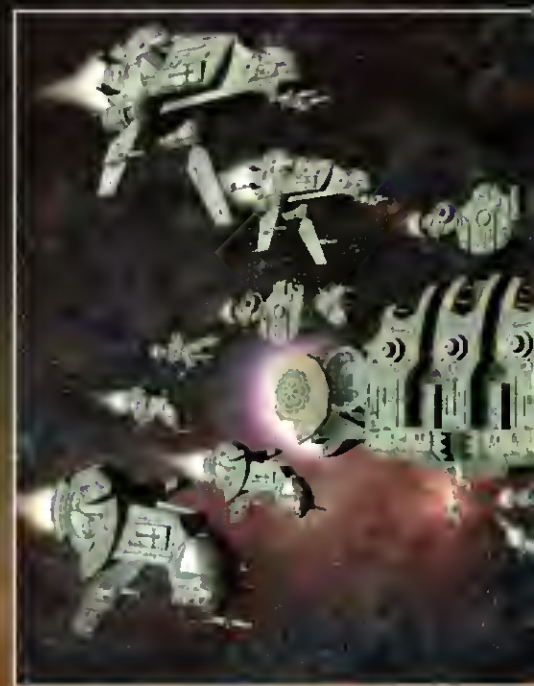
Sincer, prima impresie pe care mi-a produs jocul este că Freelancer a fost un negativ. "Elechi, ce te este nesimțit!", încrem să mă conving că în timp ce revădă de la mea minuscule trece prin toate fazele jocului, iar ochii mei erau uitați de căderile mai mult decât sălbătice ale decelerărilor. Căci o lucră, încă mi-am accesat pătrun, dar eu timpul am ajuns să mă chinuiesc cu sistemul de luptă din joc. "E clar ar este", îmi spun, iar faptul că nu poți controla nava decât cu mouseul (ceea ce îi scapă de control pe unități și în ambele nave pe care controlezi cu joystick-ul) nu face decât să accentueze această impresie în plus, căci nău și putemice, faptul că, decât să vezi din navă, mai bine nu și sistemul de ochire vin în sprijinul ideii că ceva pornești.

În unele momente însă, mă gândesc, dacă nu cumva e mai bine așa... Ceea ce diferențiază Freelancer de orice pe orice altă sim-

ilă este însă se controlează cu joystick-ul este faptul că în jocul de față accentul se pune pe controlul armelor și nu al navei în sine. Armelor pe care le ai la dispoziție sunt minime, nu atât în ceea ce privește navele. Totuși, de aceeași sistemul de ochire cu mouseul pare a avea o explicație perfectă. Este, în cele din urmă, un lucru subiectiv... Dacă îți place luptele în spațiu în care manevrele navei fac diferență, atunci Freelancer îți va lăsa un gust amar. Altfel, te vei obișnui cu ceea ce îți pune la dispoziție jocul.

O lume vie

Freelancer este, se pare, un joc în care primele impresii sunt de multe ori negative. Până să ajungi să fii neplăcut



imprimat de primele lădă din joc, a fost rândul graficii să primească două de neîncredere din partea subsemnului. Adversarul că primele locații și primele nave unel nău a lădă care dă în joc nu se încredințăm prin nimic. Grafica este slabă, cu niste texturi pe care nău, conținuturile cu niste culori în timp de lădă. Primul sistem de lădă a descoperit un joc mai încredințat încă și să lădă cu adversarul în lume. Nu știu... E totuși sensibil la faptul că se trece de intensitatea spațiului, de lădă și plimbându-se încredințat încredințat pe care mi-a lăsat o impresie din Freelancer este una extrem de bună. Un joc bun și în care câteva planete hău plătite, un seară luminoasă și ceva culori încredințate.

pot tine piept inorabil e ricinii wallpa
por de gen. Cincuri, masimile verbes
de la sine si sper sa rasece, sa bog in
articol. Testule screensh t-uri care sa va
convina

Ce e însă și mai frumos este faptul că tu să îți desprezi duritatea cauzată de un mesaj magnific din cauza afecției lumii din jur. Cei de la Oștia Anvil au reușit să creeze un univers nu numai frumos, dar și destul de îndurerat și de afecțiat încât să poată fi considerat viu. Este o plăcere să stai și să asculți frânturi din comunicările dintre diferite nave, să te surprinzi lăsat de un pilot mai nervos sau să stai la curiozitate după un comenziere. În plus, vei avea "noctua" să te îndulcești de toată prezența de care poți dispune în timpul absenței nemișcătoare din camera de izolare.



Storyline-ul jocului este un alt element care vine să confirme călătorul cu care noi de la Jurnalul Anului reușim să intrăm într-un univers o povestim: în principal jocul vei întâlni o sumedenie de personaje care se poate de-a dreptul să-ți facă război.

Functul ritual al pectul in cazul anesteziei in dializari si in modul in care acestea sunt interpretate, MB gindise ca fugise si fi was than pentru totdeauna cu el. Iarna ei nu cred ca este prea killing si injezti ad in pectum in Zardim, fi in Rhysa Jakes si in Michael T. Wines.

În cazul în care este normalul timp de
"Zădărnici" Af-ului din timpul bătăliei sau
de repetitivitate: Nu C-urile, p. 21



incercând să înceară multiplayer-ul din Freelancer. Este un component al jocului că se poate de interesanță... Este, până la urmă, același lucru ca și jocul în single player, cu aceeași libertate de mișcare și de acțiune, însă fără story-line. Compensând, îți se oferă posibilitatea de a intra într-un univers în care nu îți poți prietenii și adversarii sunt NPC-uri. Mai mult decât atât, având în vedere imensitatea jocului și nenumăratele posibilități pe care le ai la dispoziție, un multiplayer de Freelancer poate să dureze până la infinitesim. Este, oricum o variantă la o seară mai redusă a unui MMOG (massively multiplayer online game). Singura problemă rămâne găsirea unui server (să mă refer aici la serverele de pe Internet) de care să fi sigur că va fi online multă vreme. De acum încolo...

明, evident,
conclusion

Finalmente, este, pentru mine, o surpriză, bucurie, o descoperire, nu mi-a trecut prin minte să încep să scriu, dar cu timpul a început să mi se ceară să scriu. Iar încă nu mi-am mai putut da seama de el. Este un joc frumos, cu povești personale cu măsură.

Nu pot încă să găsim o soluție adecvată limitelor, ceea ce nu justifică cu siguranță o stare în producție. Îți dăruiește însă destule „pe de jos” multe, așmii și un mult, foarte interesant, ceea ce face ca în cele din urmă să nu fii deloc dezamăgit de funcționare.

Title	Freelancer
Gen	Space Sim
Producer	John T Anvil
Distributor	Microsoft
Processor	700 MHz
Memory	128 MB RAM
Accelerate 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.njcmsoft.com/games/freelancer

Grafica	9/10
Suoni	8/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	6/10
Storyline	8/10
Impresione	8/10

Battlefield 1942: The Road to Rome

Toate drumurile duc la Roma

“Așadar, ar fi interesant de urmărit cât de popular va mai fi Battlefield 1942 peste câteva luni. În cazul în care acest joc superb se va mai găsi pe doar două-trei servere, cred că va fi cazul să ne întrebăm ce vrem cu adevărat de la un joc. Sau cum putem combina dorința noastră de a avea cât mai mult control într-un joc cu împăcarea diferitelor categorii de gameri (de la cei hardcore la cei care nu își pierd nopțile în fața calculatorului).” (LEVEL, Noiembrie 2002)

Și într-adevăr, după câteva luni, Battlefield 1942 își menține popularitatea chiar dacă numărul serverelor care rulează jocul în acest moment este mai mic decât al serverelor de Counter-Strike, Unreal Tournament 2003, Quake 3: Arena și Medal of Honor: Allied Assault (dacă e să ne luăm după statisticile GameSpy). Ca dovadă a faptului că jocul mai are încă mult de trăit, cei de la DICE au lansat un add-on pentru Battlefield, ce poartă numele de The Road to Rome și se axează pe campania din Italia din timpul celui de-Al Doilea Război Mondial.

Ce e nou și ce e bun

The Road to Rome aduce cu sine 6 noi hărți, 2 noi forțe combatante (italienii și francezii), precum și câteva arme și vehicule noi. Însă cel mai important lucru pe care o să îl găsiți pe CD-ul The Road to Rome este cu siguranță patch-ul ce aduce jocul la versiunea 1.3. De ce? Pentru că lista de bug-uri pe care

acest patch le rezolvă este imensă, plus că jocul se va mișca mai bine, se va bloca mai rar și mai ales pentru că s-a mai lucrat la codul de rețea, ceea ce face ca jocurile în multiplayer să fie mai stabile.

Ce pot să vă spun despre noile hărți... Campania din Italia trebuia să se termine în câteva săptămâni, dar din cauza rezistenței întâmpinate, Aliații au intrat în Roma după aproape un an, iar reușita lor a fost umbrată de victoriile din Franța.

The Road to Rome vine cu 6 hărți care îți vor da posibilitatea să trăiești cele mai intense și importante lupte din această campanie: Operațiunea Husky, Operațiunea Baytown, Bătălia de la Salerno, Monte Cassino, Bătălia de la Anzio și Monte Santa Croce. Hărțile tind să fie ceva mai bine gândite și mai “concentrate” decât cele din Battlefield 1942, iar intensitatea unei bătălii ca cea de la Monte Cassino este ceva ce trebuie neapărat să încercați.

Noile vehicule care vin cu acest add-on sunt 2 bombardiere (Mosquito și BF 110), 2 tunuri, 3 tancuri (printre care și Sturmgeschütz-ul), un M3 GMC și o barcă de desant italiană. Pe lângă acestea, mai avem la dispoziție și 4 noi arme care, deși sunt binevenite, nu aduc mari schimbări în dinamica jocului.

Gameplay-ul a rămas în mare același, jocurile din multiplayer fiind la fel de incitante și pline de adrenalină ca și până acum, lucru demonstrat de intensitatea bătăliilor ce s-au purtat prin redacție și de faptul că am început să mă opresc din ce în ce mai des lângă stâlpii de pe stradă, așteptând să se ridice steagul și să mai câștig niște puncte.

O îmbunătățire majoră a fost adusă jocului în single player și asta datorită patch-ului 1.3 care îmbunătățește AI-ul soldaților controlați de calculator. Nu sunt geniali, nu sunt surprinzător de umani, dar este o evoluție binevenită de la ceea ce se întâmpla în prima versiune de Battlefield.

Grafic vorbind, în afară de unele îmbunătățiri minore, engine-ul jocului a rămas același, The Road to Rome introducând câteva noi texturi, dar nimic mai mult. Partea de sunet a mai pierdut din bug-uri (datorită aceluiași patch 1.3) și a câștigat două noi limbi în care poți să strigi, să zbiești și să mori, și anume italiana și franceza.

Drum bun

The Road to Rome este un add-on binevenit pentru Battlefield 1942, reușind să sporească jucabilitatea acestui joc deja extrem de plăcut. Singura obiecție pe care o am se referă la faptul că cei de la DICE/EA puteau să introducă mai multe noutăți în acest add-on, pentru că 20\$ pentru 6 hărți și câteva arme noi mi se pare un pic prea mult...

■ Mitza

Titlu	Battlefield 1942: The Road to Rome
Gen	FP5
Producător	DICE
Distribuitor	Electronic Arts
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	P II 500 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.battlefield1942. ea.com

Grafică	9/10
Sunet	8/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	10/10
Storyline	N/A
Impresie	8/10



Monster Jam: Maximum Destruction

În dulcele stil american

Modalitățile de distracție de peste ocean sunt de-a dreptul fantasmagorice câteodată. Astfel, dacă noi, europenii, suntem nebuni după fotbal, ei au fotbalul american. Dacă noi avem distracții naționale de genul aruncatului cu buzduganul la cer și săritura cu privirea după colț, ei au chestiuni mai serioase: bungee-jumping, roller-skating, surfing și, mai ales, cursele de monster trucks. Despre acestea din urmă este vorba în jocul de fenomenal succes pe care vi-l prezint în aceste rânduri: Monster Jam: Maximum Destruction.

Ingredientela americane

Pentru a realiza un joc care să cuprindă întreaga senzație ce ți-o oferă un astfel de show în Statele Unite, Ubi Soft a introdus 30 de monster trucks, care de care mai feroase și mai bine echipate. Acestea sunt obținute toate cu licență și, dacă ați fost vreodată curioși să urmăriți un astfel de spectacol, veți avea surpriza de a putea conduce în joc un Grave Digger, un Bulldozer, un Gunslinger, Predator, Wild Thang, Spider-man sau chiar un Wolverine. Pe lângă acestea, jocul vă oferă ca bonus alte 30 de mașini.

Cursele sau, mai corect spus, întrecerile, deoarece nu este vorba despre curse de mașini, vor avea loc în 8 arene diferite: Las Vegas, Rome, Hoolywood, New York, Junkyard și altele. Fiecare hartă are zone care la început par neexplorabile, dar, după o scurtă ciocnire a monstrului pe care-l conducem cu pereții ce par imbatabili, vom descoperi cu surprindere

porțiuni mari de hartă pline cu tot felul de bunătăți: obiecte a căror distrugere atrage o refacere a sănătății și bani, arme de tot felul, precum și power-up-uri.

Jucătorul poate alege între mai multe modalități de joc: mini-game, season sau exhibition, fiecare cu un grad diferit de dificultate și cu diferite obiective. Astfel, în season va trebui să îndeplinim anumite sarcini (colectarea unor power-ups, a banilor) într-un anumit timp. Există și deathmatch-urile în care va trebui să distrugem celelalte mașini care se află pe hartă. Modalitățile de distrugere sunt două: ciocnirea directă, dacă se poate, din părțile laterale sau din spate pentru a face un damage mai mare celui-lalt și pentru a suferi unul mai mic noi, și luarea armelor de pe trasee, arme cu care putem reduce foarte mult din viața dușmanilor. După fiecare meci terminat, vom primi o anumită sumă de



Îs Tatăl Lor!

bani pe care o vom putea cheltui pe tot felul de elemente ce vor îmbunătăți performanța mașinii: cauciucuri, motoare, suspensii, cutii de transmisie etc.

Controale

Jocul este importat de pe console (PlayStation 2 și GameCube), tocmai de aceea controlul fiind un pic cam dificil. Camera are numai 2-3 poziții, nici una nefiind însă pe gustul meu. Raza lor de acțiune este un pic cam mică, orizontul închizându-se prea repede pentru a putea vedea arena întreagă. De fapt, și acestea sunt spații circulare fără o deschidere prea mare. Deși tastele sunt

configurabile, combo-urile nu se pot realiza cu aceeași ușurință cu care am face-o probabil pe console.

Grafica nu strălucește, iar sunetul rămâne blocat din când în când, fără a urmări ceea ce se întâmplă pe ecran.



Ultima armă: hipnotizarea!

Există și câteva bug-uri grafice destul de jenante (trecuri inexplicabile prin obiecte, pereți). Coliziunile, deși laudate de producători, nu arată deloc a ceva fantastic, mașina rămânând ca un pui de zgolț după câteva ciocniri serioase.

Jocul este salvat de faptul că poate fi jucat de două persoane pe același calculator, dacă aveți la dispoziție un joystick, neavând însă un multiplayer propriu-zis. Numai astfel i-aș da mai mult de o oră pe calculatoarele voastre.

■ Sebah

Titlu	Monster Jam: Maximum Destruction
Gen	Arcade
Producător	Ubi Soft
Distribuitor	Ubi Soft România Tel. 021-231.67.69
Procesor	P II 350 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	monsterjam.ubi.com



Grafică	6/10
Sunet	6/10
Gameplay	5/10
Multiplayer	N/A
Storyline	N/A
Impresie	5/10

5.5



Doi dintr-o lovitură!

Command & Conquer Generals

Apogeul celei mai puternice serii RTS?

Desigur, mulți ar avea ceva de comentat la partea cu "cea mai puternică". Adică cum, dom'le, Warcraft nu e? StarCraft nu e? Age of Empires nu e? Ba e... serii puternice, dar impactul pe care l-a avut fenomenul C&C asupra lumii a fost imens. Dovadă stau grămada de jocuri ale seriei, mormanul de premii și titlaturi câștigate (Jocul Anului acolo, Best RTS dincolo) și îngrămădelile de jucători care așteptau cu sufletul la gură lansarea fiecărui nou joc C&C. Și adevărul este că nu am dus lipsă (după cum se vede și pe pagina 4 a articolului): originalul, the one and only Command & Conquer, Red Alert, Tiberian Sun, superhitul Red Alert 2 și dezamăgitorul C&C Renegade (care, chiar dacă nu e RTS, se vrea parte a seriei).

Dar atât cu istoria. Se știa de multă vreme că Westwood, asimilată între timp de Electronic Arts, lucra la un nou joc care, speram noi, va duce C&C-ul pe noi culmi. Întrebarea este dacă a ajuns până în vârf sau s-a oprit la un ceai și-o pâine prăjită pe traseu și a rămas acolo. Citiți mai departe, că despre asta e vorba...

Comunism chimic

CC: Command and Conquer, Coca Cola, Comunism Chimic. Aveam pe vremuri un profesor care spunea că suntem invadați de comunismul chimic:

băutură răcoritoare și mâncare la minut la fel pentru toată lumea. Dar ne place? În cazul în care nu ne place, nu ne rămâne decât să ne convingă alții de cât de bun e și ce chestie tare pierdem dacă nu... mâncăm și bem. Propaganda este o metodă bună de "inspirație".

Să ne aducem aminte de trista zi de 11 septembrie. Imediat după evenimente a apărut Secret Service, joc în care soldații americani și cei arabi nu se înțelegeau prea bine. Pură coincidență, evident. Acum însă, când situația în lume e cea care e, apare Command & Conquer Generals. Povestea e simplă: China vrea să devină putere mondială "pe bune", că doar nu degeaba locuiește acolo o șesime și mai bine din populația Pământului. Global Liberation Army (GLA) sunt Bin Ladenii jocului, niște unii cu prosoape de turbat pe cap și cu TNT pe post de lenjerie intimă. GLA hotărăște că puterea Chinei (și viața liniștită a oamenilor de pretutindeni) sunt nașpa și pune mâna pe jeep-uri din anii '80, arme second-hand, agită mișcările radicale de peste tot (concretizate în "unitatea" Angry Mob) și, convertind câteva tractoare în aruncătoare de mazăge toxice, "i-o dă" Chinei. Adevărul este că simpaticii chinezi s-au enervat oficial din cauza lui C&C Generals, pentru că începutul jocului este marcat de



detonarea de către GLA a unei bombe atomice în mijlocul Beijingului.

Unde își găsesc locul americanii în toată povestea asta? Ei bine, SU ale Americii au un fundal pașnic (cum altfel?). Americanii sunt neimplicații în jocul, ceea ce se vede și din poziția a treia (ultima, după China și GLA) a campaniei cu USA în Generals. Dar văd că GLA face tâmpenii, adună toată tehnologia de care dispune (și care nu e rea deloc) și își pune în mișcare redutabila mașină de război pentru a liniști agitatele spirite din... Orientul apropiat.

Și acum, legătura cu propaganda și cu situația actuală din lume: Generals îmi dă puternica senzație că recrează un model virtual al poziției de "pacifcător" al Americii de acum, însă nu neapărat prin elemente evidente, ci și prin modul în care celelalte două facțiuni se manifestă. Ceea ce m-a deranjat a fost faptul că în campania cu GLA obiectivele misiunilor sună cam așa: "distruge convoaiele UN", "distruge clădirile din oraș pentru a colecta banii rămași în urmă" (?) sau, mai trist, "omorâți toți civilii din zonă pentru a-ți recupera banii". Totul, evident, se petrece pe un fundal muzical arab, iar "adjunctul" care îți vorbește are un accent care trăsnește de la o poștă a Jihad (în bine cunoscutul și deja dulce stil clasic "Kill the INFIDELS!").

Propaganda apare însă efectiv în joc, ca abilitate a unor unități chinezești (are și upgrade), concretizată în Propaganda Towers, montabile

pe Overlord Tank sau de sine stătătoare. Scopul acestor "accesorii"? Mărirea ratei de foc și vindecarea tuturor unităților prezente în zona de acțiune a turnului. De aici deducem scopul benefic al propagandei. GLA-ul are însă o misiune în care trebuie să distrugi turnurile de propagandă ale chinezilor, instalate în pașnice cătune pescărești asiatice, cu scopul de a converti populația autohtonă (din serialul "Cu difuzorul ați mințit poporul... și-ați cucerit lumea").

Lăsând la o parte fondul geopolitic al jocului, este până la urmă Command & Conquer Generals un joc demn de genul RTS, de numele pe care îl poartă și de seria masivă care îi stă în spate cu mândrie? În spatele noului engine 3D ("SAGE") se află și altceva decât grafică?

Turela automată

Ceea ce îi face praf atât pe jucător, cât și pe sărmanul său PC de la prima rulare a lui Command & Conquer Generals este grafica. Peste tot grafică care îți lovește în rafale retina și te face să te întrebi dacă îți place la nebunie sau pur și simplu ți se apleacă de la prea mult eye candy. În C&C Generals ai tot ce-ți dorește inima: efecte complexe de particule, umbre 3D în timp real, obiecte create la marele detaliu, sute de personaje (create cu motion capture) și sute de unități la un moment dat pe ecran. Exploziile nucleare sunt create magnific. Copacii pot fi arși sau culcați la pământ de vehicule. Poate unul dintre





cele mai spectaculoase detalii din joc apare la explozia unui "technical" (unitate GLA: pick-up truck pe care se pune o armă de orice fel și poate fi folosit și ca transportor de unități). Dat fiind că în spatele camionetei stă individul responsabil cu arma, la explozia mașinii, săracu' terorist sare dând din toate mâinile și picioarele și aterizează mort.

Totuși, nu grafica face un joc Command & Conquer. Resursele, atunci? Dacă vă mai aduceți aminte, tiberiumul a fost resursa inițială din C&C. A apărut apoi Red Alert, unde diamantele crescute pe câmp au luat locul tiberiumului. A apărut Tiberian Sun, am avut din nou tiberium. În Red Alert 2, din nou bogății pe stradă. C&C Generals se dorește însă a fi un joc "realist", așa că nu mai ținea SF-ul din celelalte. Așadar, acum avem pur și simplu "supplies", care sunt convertite pe loc, în Supply Center, în dolari (pentru euro avem de așteptat un patch, poate...). Aceste supplies sunt colectate la americani de elicoptere, la chinezi de camioane, iar la GLA de țărani (evident, terorizați, după cum demonstrează vocea lor disperată și apelurile repetate la mila jucătorului).

Prin urmare, în ceea ce privește resursele, seria C&C a rămas constantă în inconstanță. Cine știe ce resurse o să mai adune jucătorul în următorul C&C?

Până să trecem mai departe, să rămânem la resurse, însă nu la cele din

joc, ci la cele din jurul jocului: cerințele hardware. Cel mai nou C&C e departe de 586-le care era necesar pentru primul joc al seriei. Am încercat să joc Generals pe un PIII 1GHz cu 256 MB RAM și GeForce 4 Ti4200. N-a mers. Sau, mai precis, a mers, dar pentru a evita sacadările, producătorii au conceput un sistem de încetinire a jocului, astfel că ajungi să te uiți la filmări cu încetinitorul. Practic, vezi soldații alergând încet, încet de tot. Așadar, că tot am ajuns la concluzia că PIII 1 GHz "sucks" pentru Generals, am trecut pe un P4 3 GHz, 512 MB RAM, ATI Radeon 9700. S-au schimbat lucrurile. Jocul a rulat perfect... până când, în misiunea a șaptea cu chinezii, a făcut ca și până 3 GHz să sune ridicol. Jocul se oprea, lua pauze, încetinea, își dădea drumul, mergea bine 10 secunde ș.a.m.d. Nu e vorba de probleme de hardware, pentru că în celelalte misiuni jocul rulează excelent. Harta respectivă este gigantică și cu foarte multe unități, dar nu văd în asta un motiv pentru a face un sistem care intră în categoria celor mai puternice disponibile utilizatorilor să îngenucheze și să pară penibil.

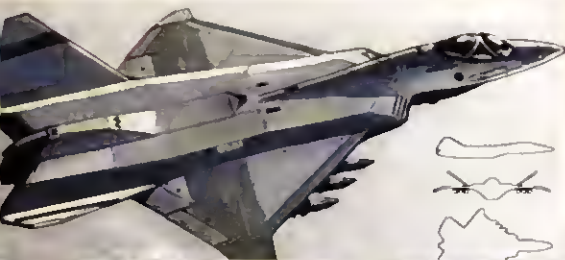
Unități de măsură

Dacă este ceva în care abundă C&C Generals, acel "ceva" sunt tipurile de unități. Ai tot ce-ți dorești. Tancuri? Aici, de departe, mi-au plăcut chinezii, cu al lor Overlord. Toate celelalte tancuri din joc sunt jucării pe lângă acest Battlecruiser terestru. Scorpionul GLA (light tank) este o pocnitoare inofensivă pe lângă monstrul chinez. Cu

hitpoints cât o clădire, cu două tunuri de crucișător și cu posibilitatea de a instala pe el un turn de propagandă, o turelă automată antipersonal și antiaeriană și, chiar mai mult, un buncăr, Overlord Tank este arma ideală de apărare, dar și de atac. Singurul mare dezavantaj este viteza de melc, dar parcă asta ar conta... O selecție de cinci Overlord Tanks, patru cu turelă automată și unul cu propaganda tower poate nivela jumătate de hartă dacă e condusă cu cap. Suportul aerian e oferit de MiG-uri (la chinezi) și de Aurora Strike Fighters și elicoptere (la americani). Și dacă Overlord Tank seamănă cu Battlecruiser-ul din StarCraft, să vedeți ce seamănă Tunnel Network-ul GLA cu Nydus Canal-ul zergilor, cu deosebirea că în Generals intrarea în tunel, odată construită, furnizează doi infanteriști cu lansatoare de rachetă.

Însă unitatea-unităților din C&C Generals nu este, cel puțin în ceea ce mă privește, una combatantă, ci una care aduce resurse. Chinezii au la dispoziție hackeri, niște unii care se pun pe jos, deschid laptop-ul, montează o antenă și încep să fure de pe Internet. O selecție solidă de hackeri îți aduce toți banii necesari, dintr-o sursă inepuizabilă. Problema e că AI-ul este atât de enervat de acești hackeri, încât GLA-ul avea tot timpul prostul obicei să trimită Scud Storm-ul exact în capul hackerilor, deși ar fi putut să-mi distrugă fabricile sau Overlordii din apărare.

Ca un ultim detaliu, americanii se bucură de Humvee-uri, meseriaș realizați, excelente împotriva infanteriei și cu rol de transportor de trupe. Avantajul serios al unităților mecanizate americane



Rachetă SCUD lansată împotriva Overlorzilor din defensivă...



... și pedeapsa aferentă (Artillery Barage)





este însă posibilitatea construirii unei drone care are dublu rol: acela de a ataca cu arma automată din dotare orice posibilă amenințare la adresa vehiculului-mamă și acela de a repara vehiculul-mamă în cazul în care posibila amenințare i-a făcut ceva rău.

În fine, sunt foarte multe de spus despre unitățile din C&C Generals, dar ar trebui să vă rămână și vouă ceva de descoperit. (I hate spoilers!)

Generals, da' de ce?

În fond, jocul îl pune pe jucător în postura unui general. Veți spune că toate RTS-urile fac asta. Bine, bine, dar în C&C Generals simți că ești general pentru că mai multe stele câpătate prin luptă îți vor aduce mai multe abilități speciale, printre care se numără Artillery Barage, Repair, Steal Money, posibilitatea de a crea infanterie sau technicals la nivel veteran încă din baracă (NOTĂ: în C&C Generals, ca și în Red Alert 2, unitățile capătă experiență, care le afectează puterea de foc și de rezistență).

Și tot ca și Red Alert (2), C&C Generals are savoare în multiplayer. Dacă împotriva calculatorului îți permiți să faci o apărare aproape statică, într-un joc de multiplayer trebuie să combini toate tipurile de unități și să încerci în permanență să îți surprinzi adversarul. Jocul rulează, în multiplayer, chiar și



doar cu 128 MB RAM (doar în 2 jucători, cu detaliile la minim), dar înainte de a te apuca să te bați cu prietenii, e bine să te familiarizezi cu unitățile. Deși Overlord-ul e o fortăreață ambulantă, câteva Angry Mobs conduse de o mână fermă de terorist pun capăt târșăielii monștrilor pe șenile. Rămân totuși convins că o selecție de Overlorzi (turele + propaganda tower) cu suport aerian este una dintre combinațiile cele mai mortale ale jocului.

Vai, se termină articolul'. OK, sunet. Efecte bine poziționate spațial și o muzică care, cel puțin în meniul principal, aduce aminte de Mogadișu și Black Hawk Down. Fundalul sonor al jocului e bine realizat și creează atmosferă. Replicile unităților, fiecare cu accentul aferent facțiunii din care face parte și uneori cu o tentă de umor (fad), aduc și ele puțină culoare acestui RTS deja

foarte colorat (poate unul din puținele minusuri ale graficii jocului).

Rămâne însă întrebarea... E C&C Generals un demn urmaș al strămoșilor săi?

You are victorious?

Command & Conquer Generals e o prelungire a seriei C&C, dar în principiu este un joc nou, ridicat la standarde de grafică (și cerințe de sistem) actuale. Nu aduce practic nimic cu adevărat nou (în afară de sincronizarea cu istoria contemporană și cu evenimentele din Orientul apropiat). Un AI care este destul de ușor de învins, chiar și pe niveluri superioare de dificultate, de către cei versați în ale RTS-urilor, o poveste insipidă și posibilitatea de a salva replay-uri ale misiunilor nu fac din C&C Generals o capodoperă. Este, totuși, un joc (scurt) care merită un loc în colecție.

■ Mike



Titlu	Command & Conquer Generals
Gen	RTS
Producător	EA Games
Distribuitor	EA Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	P III 800 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	generals.ea.com

Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	8/10
Storyline	6/10
Impresie	8/10

Grom

"A venit mătușa din Germania și l-a adus pe Grom, fără clor. De acum încolo problemele voastre nu se vor mai rupe, nu se vor mai îngălbeni, vor fi albe, unse, parfumate și curate, pentru că Grom se va ocupa de ele. Grom – Regele Înălbitorilor. Grom – mai ieftin, mai curat, mai ușor.

Căutați-l în toate magazinele. Pentru informații suplimentare, contactați dispeceratul de Poliție. Vă mulțumim!"

❖ O clipă! Un moment! Nu rupeți paginile! Nu aruncați revista la gunoi! Nu facem reclame la detergenți! Cel puțin nu încă. Ce ați citit mai sus ar trebui să fie, în viziunea mea, release press-ul pentru Grom, jocul distribuit de CDV și produs de Rebelmind. Care este legătura dintre Grom și detergenți? Una destul de simplă: se pare că atât Grom, cât și produsul respectiv sunt create special pentru a ne rezolva nouă, consumatorilor, toate problemele. Să aprofundăm însă mai mult subiectul Grom, deoarece cred că sunteți sătui până în gât de sutele și miile de reclame cu tot feluri de tipuri de Perlane, Dero Active și Ariele.

Omul din umbră

Grom este un tip atipic. Atipic în sensul că nu prea mai găsești așa ceva în ziua de azi: se oferă să-ți rezolve și cea mai neînsemnată durere de cap pe care poți să o ai. După cum știți din pre-view-ul dedicat acestui joc de acum



ceva timp, lumea trăiește un război continuu. Nemții nu au pierdut încă nici un război și mai au puțin pentru a ajunge să conducă întreaga lume. Acest "puțin" este legat cumva de podișul Tibet și de vechile scrieri mistice de pe aici. Se pare că în acestea se află o putere inimaginabilă, al cărei control va duce în cele din urmă la câștigarea războiului.

Prin același podiș Tibet își duce zilele și Grom împreună cu asociatul său. Cei doi încearcă, prin negoț de tot felul, să câștige o brumă de bani cu care să-și asigure o existență liniștită, undeva

departe de ororile războiului. Însă Grom nu poate să stea cu mâinile în sân, iar în momentul în care vede un zeppelin nemțesc, își dă seama că ceva este putred în Tibet. Cum viața de comerciant nu-i oferă cine știe ce satisfacții, iar spiritul lui de samaritean nu-i dă pace, băiatul nostru se hotărăște să pună și el umărul la înfrângerea nazistilor.

Complicațiile

Jocul nu este în nici un caz o minune a tehnologie moderne. Grafica este 2D/3D, fără să aibă nimic spectaculos în



De ce dai, bă? De ce dai?



Yeti chiar există



ea. Mai mult, singura modalitate de a vedea o porțiune mai mare din hartă este apăsarea tastei de zoom out. Deși această perspectivă este foarte folositoare, la un moment dat îți mănâncă nervii, deoarece poți să o obții numai când ții butonul apăsat. Să vedeți nervi și înjurături în momentul în care trebuie să ții tot timpul un deget apăsat pe tasta respectivă pentru a vedea ce dușman se mai află prin jurul tău.

În altă ordine de idei, pe parcursul jocului, meseriașul nostru are obiceiul să intre în tot felul de tâmpenii de unul singur, nesilit de nimeni. După cum știți, Tibetul este o zonă destul de întinsă, iar pentru a descoperi ce ascund naziștii, Grom va trebui să-l străbată în cea mai mare parte. Pe drum, el întâlnește tot felul de bandiți, săteni atacați de aceștia, oameni cu "dureri de măsele". Grom are de salvat lumea, dar întotdeauna se oprește pentru a le oferi ajutor nevoiașilor. Omule, păi tu ai de salvat lumea și te oprești să te lupți cu vagabonzi?! Și în plus, nici nu e un luptător de cine știe ce soi și o ia în goarnă sau o mierlește destul de des. Tovarășii lui sunt cel puțin un pic mai deștepți decât el și îl lasă singur în momentele de halucinație când se consideră Napoleon coborât pe pământ (dacă ar rămâne și ei în aceste misiuni, situația ar fi mult mai simplă).

Jucătorul va avea de controlat de cele mai multe ori o echipă formată din 2, 3 sau 4 (parcă au fost și 5) persoane. Jocul este o combinație de acțiune cu RPG, în concluzie fiecare dintre ei va avea un inventory cu arme, pite, conserve, muniție etc., toate în cantitate mică și repede consumate. De asemenea, fiecare dintre ei are anumite specializări: trasul cu o anumită armă,

cunoștințele de negociere. Luptele sunt o combinație de real-time cu turn-based, deoarece putem apăsa tasta de pauză și regândi strategia de luptă.

Banul

Negocierea este o caracteristică interesantă a acestui joc. Ca în majoritatea RPG-urilor, banii sunt foarte importanți: cumperi bunătăți, poți să treci prin anumite zone bine apărate prin plata unei sume, îți asiguri cooperarea NPC-urilor. Banii sunt găsiți la dușmanii uciși, sunt obținuți prin ducerea la capăt a anumitor misiuni sau, cel mai sigur, se obțin prin vânzarea bunurilor găsite (yak-ul care te însoțește la început are desagii plini cu whisky, porțelanuri). Pe ele poți obține un anumit preț, dar jucătorul poate negocia pentru a lua un preț mai bun pe bunurile vândute sau pentru a scădea prețul celor cumpărate.

Negocierea se face prin alegerea unui număr de cărți ce vor simboliza atitudinea noastră în momentul respectiv. Este ceva de genul: "Am timp. Pot să aștept până îmi oferă mai mult", "Te rog, ajută-mă și pe mine și mai pune ceva acolo" sau "Dă mai mult că de nu, te sparg!".

Pe parcursul jocului veți găsi destule elemente inovatoare (cum vi se pare un mustăcios bine făcut, cu echipamentul de camuflaj pe el, care execută tot felul de mișcări de dans tibetan pentru a-i arăta lui Dalai Lama că este sincer?). În același timp, parcă este construit pe un concept destul de prăfuit. În ziua de astăzi, minunea 3D nu mai poate fi înlocuită cu un astfel de acțiune RPG. Nu de alta, dar parcă este fumat de mult.

■ Sebah



Titlu	Grom
Gen	Action/RPG
Producător	Rebelmind
Distribuitor	CDV
Procesor	PII 366 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	Nu
ON-LINE	www.gromgame.de



Grafică	6/10
Sunet	7/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	N/A
Storyline	8/10
Impresie	6/10



Chestii tibetane



Trupa mea de comando



Și eu unde mă rog?

Tom Clancy's **SPLINTER CELL**

**Fă-te frate cu umbra
până treci nivelul**

[illegible]

un bătrân în vârstă, în jur de 70 de ani, se vede în televizor. Ce pături vorbește la televizor? New Yorkul sub teroare. Dacă aștia înak-ul sau mai "Terorism" este totuși. Mă gândesc la agenții FBI. Sunt ei. Ei sînt aiul de haini pe călăie spania, însemnă că nu îi vezi. Cum ar fi dacă de fiecare dată când și înconjură privim, în spațiile noastre, în fața noilor noastre, pentru să salveze lumea, dar atenți să nu fie depeștat? Trebuie să știți și după tine vine publicul de agenți sîrbi și suprasensibili mîșcînd în varful picioarelor. Căci observăm. Ei... vezi călăie de haini sunt!

Băi dăm CIA-ului ce-i al NSA-ului

Ma gândeam că printre toți agenții aia scurte, imbricant de la magazinul de rinja, se mai pierd și fani joacilor acțion/salutii... poate și un producător, doi, poți să se documenteze despre viața adevărată în umbră. Evenual și un reporter (cu câr de televiziune cu tot) de la Eusevery... Sau... îi de la



inimă în dinți și în centrul unei întinse călătorii, vei transpira când – să treci adversarii la d-ta matrit de tine și te vei simți un om împlinit atunci când o să te căzi peștiaplat în spate și – să te prăgăi un somn bun. Este – diferentă mai rădă într-Hitman și Splinter Cell. În acest punct de vedere în plus, mai tineri minți cum în Hitman – cel de la tentativă de a lăsa stăvilul în parte și de a trece la un alt în sânge și picul nu prea mai avea cum să te faci să reciti la decizia în Tentativă și în Splinter Cell, dar în cele din urmă modul de joc este mai sofisticat. Mult mai satisfăcător.

[illegible]

Amsterdam", după cum ți se comunică la începutul jocului (l-am învârtit pe Komiser și m-a asigurat că "producătorii nu drăpăte). Din păcate, există unele situații și locații care te vor face să-ți dai seama că înnebăria e veridică: a) în locațiunile de pe ocean. Spre exemplu, poți să stai într-o zonă care este chiar luminată, în care tu ești mai mult decât vizibil, dar în locațiunile să te asiguri că de fapt ești invizibil. Și mai sunt, nițel, și zone albe de întunecare, încât să-ți confuzezi stăncul cu drăpăul. Iar tu să fii considerat "vizibil" (pu foarte tare, dar îndăjuns cât să fii observat de apr. apă).

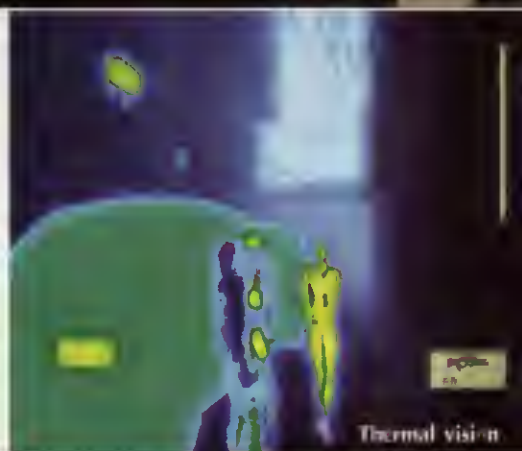
"Say hello
to my little friend..."

Cum în Sprinter Cell este vorba despre o organizație secretă în anul 2014, era de înțeles că fiscală și de afaceri.

acces la o sumedenie de minuri ale tehnicii moderne. Ai de luptat împotriva unor adversari dotati cu ultimele račet, în marea de echipamente de supravișuire. Și debarțier, așa că fiecare gașcă care îți este pus la dispoziție își va căsa utilitatea... Sau nu.

Nu știu cum sunt alții, dar eu în momentul în care doi peste o armă sau o rulou high-tech care nu poate fi folosit de prea multe ori, tind să fac economie de muniție, să bag înțărâturul în buzunar și să încerc să trec mai departe fără să mă folosesc de item-uri.

disponibile. Este
câtecum clădit
faptul că, desigur
timpul în joc este fi
tu împotriva unei
armate întregi de
cavaleri și
dispozitive mai
mai de care năi
smechera, nu a și
pe lăsați niciodată
câteva dintre ei
unle pe care le ai la
dispoziție pentru că de
obicei, există un mod mai
economic și mai simplu de
a rezolva problema.

[illegible]

Highland Warriors

Braveheart RTS

După ce am văzut Braveheart de vreo 5 ori, chiar mă gândeam că ar fi frumos să se facă un joculet pe acest subiect. Întă că glasul meu s-a fost nuzit de nemi, sperând să-mi apăsă serios de încredere și au lansat Highland Warriors. Din păcate, până în Germania glasul meu s-a nuzit cu la "Telele-nul fără fir". Ideea mea despre acest joc fiind un pic alta decât cea pe care au avut-o ei. Din nefericire, cu mici excepții, majoritatea ideilor de joc ale producătorilor din țară semnificativ de cele ale noastre. Se știe că atunci când s-a făcut film de oarecui de renume, au fost jocuri foarte bune. Totuși, cazul de față nu se înscrie în lista excepțiilor.

Plot

"They may take our lives, but they'll never take our FREEDOM", spune cineva din Scotland. Căci ei știu exact despre cine este vorba: Aschur, jocul un mănăstire cu ajutorul de multă acțiune, evenimentele istorice locale începând încă înainte de unificarea clanurilor în reșut de William Wallace și până la clădirea Scotland după câștigarea de către Robert Bruce în bătălie de la Bannockburn. Producătorii, clau, nu s-au inspirat prea mult din film. Desigur, pe cât îl ține la ea venit de acolo, jocul fiind să fie situat undeva între realitatea istorică, mister și cinema, profit. Evoluția în campanie este realizată foarte cursiv.

filmele și misiunile înca trăindu-se perfect în viața narativă. Cu certitudine, cel care s-a ocupat de implementarea acestuia a fost un profesionist. Din nefericire, aici se termină cam toate lucrurile bune care pot fi spuse despre acest joc.

Avantaje

Dacă ar fi să compar acest joc cu produsele din gen Age of Empires sau Age of Mythology, așa spune că avem de-a face cu unul dintre ele. Însă în test-test, partea de management economic și militar este la nivelul de acum 5 ani. Adică avem prea multe de făcut. Spre exemplu, trebuie să observăm faptul că nu există automatizare pentru producția de forțe. Trebuie amplasate pe rând și manual, deși avem un fel de în-voluc, creșterea răscoală unităților în funcție de activitatea acestor treburile fiind pentru fiecare în parte foarte înțelegătoare, fiind din motive economice. Atunci când forțele formate, respectivele unități nu sunt prezente în joc, un fel de partea de AI, totuși, pe cât să spun este mai mult decât perfect. Erafic, este exact ce ai nevoie să faci cu nimeni. Căci de ce să faci? Amplasă relativ normală, nu și mai să nimeni în față. Trece prin misiuni și prin joc, interlata.

Deși la prima vedere ar părea funcții noi, nu respectă nici un fel de reguli de bun-simț în ceea ce privește se pot pe cine are: să fie funcțional și să nu încurce. Pe partea tehnică, avem grafică decentă, însă nu extraordinară și un sunet plat și cultural. Multi-layer-ul funcționează, însă pentru puțin timp, fiind foarte puțin implementat. Adevărat este, că un multi-layer perfect ar fi fost complet dezechilibrat. Este

La coadă

Exceptând story-line-ul și accentul scoțian, dacă vă place, lucrurile care ar putea face din acest joc unul normal pentru vremurile în care trăim sunt extrem de puține. Evident, producătorii și distribuitorii vor spune că spartanul lui este umblă de cea a celui nului RTS C&C Generals. Dacă vă va trece prin



Cu peza "holiness!!!"

într-o, veți constata că problema este legată de calitate și nu de alte elemente. Căci, de "EVIL". Sperăm că Highland Warriors 2 va fi diferit... Dacă se va face.

Locke



El este, pe bune

Titlu	Highland Warriors
Gen	RTS
Producător	Soft Enterprises
Distribuitor	ata Fickel
Processor	Pentium 100 MHz
Memorie	128 Mb RAM
Accelerare 3D	minimum 32 Mb
ON-LINE	www.highland-warriors.com



Grafică	7/10
Sunet	5/10
Gameplay	4/10
Multi-layer	5/10
Storyline	3/10
Impresie	5/10

5.8

American

După Europa este rându-l Americii

CSC Game World sunt cei care au lansat acum ceva timp *Crusades*, o strategie în timp real apreciată de toți cei care au reușit să pună mâna pe ea. Dacă vă mai amintiți de *Crusades*, știți că era o reproducere a marilor bătălii vikingice. În *Evil Medius*, bine documentat pentru a fi o foarte bună lecție de istorie, dar și atractivă din punct de vedere al gameplay-ului pentru orice fan al strategiilor, lăsați că la puțin timp după aceasta, dorindu-și un an și ceva aproape, dar nu însumând mult timp pentru a realiza un joc pe parcursul acestui an. Ei bine, înțeleg de ce nu au avut nevoie de mai mult timp, au scris un mod perfect. Este vorba despre *American Conquest*, o strategie în timp real, izmerică, axată însă pe istoria continentului american.

Începuturile Americii

Nu vroiam să ne plimbăm acum prin năstărușe era preistorică în care s-au rupt continentele și au început să migreze, lăsând între ele oceanele. De asemenea, nu vroiam să vă vorbesc încă despre civilizațiile care au populat probabil întinderea de uscat din America. Cînd vorbește despre începuturile Americii, mă refer la momentul în care America a intrat în istorie, adică odată cu Columb. În concluzie, America în *Conquest* începe cu debarearea lui Columb. Sunt apoi companii disponibile, cu un total de 50 de misiuni, printre care se află și expediția lui Pizarro, războiul lui Tecumseh, Războiul de 7 ani și, în final, Războiul de Independență.

Columb, când a pus prima dată piciorul pe noua continent, nu bănuia cu siguranță că avea să se găsească în rîndul celorlate civilizații europene care vor începe, la rîndul lor, să pună mîna pe teritoriile Noi Lumii. În concluzie, în *American Conquest* vom întâlni 12 națiuni, dintre care unele sunt europene (spanioli, englezi, francezi), iar cele mai multe sunt indigene: aztecii, maya, incașii și, de asemenea, huronii, iroquoizii, puebloșii. Între civilizațiile pe care le vom întâlni în joc și pe care le putem controla nu putăa lipsi cea americană, chiar dacă aceasta se află la începuturile ei și nu are puterea tehnologică pe care o are în zilele noastre.

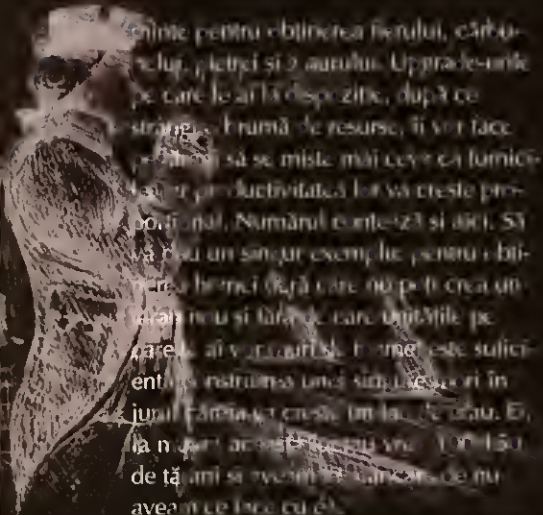
Organizarea induce frap



[illegible][illegible]

Într-unul ajunae să aibă ar mte lomaie din mii de oameni, de apori dila-
fite. Nu ai putea să te descurci cu un
asemenea număr dintr-o bu ar exista un
sistem ingenios de control al acestor
de grupare în divizii, regimente etc. În
acest spirit de vedere, ceea ce am văzut
în Ersekeds vom găsi și aici. Cu un fo-
ho ser, un amiral cu drapelul în spate și
mănușele, un ofițer pentru fiecare regi-
ment, va putea să îndreze la mărșă-
curent în trupe distincte, pe care să de-
ce în seze în diferite orașe (cârmă, linie)
și sarcini păzirei unui obiectiv stric-
tă, atural de la distanță sau luptă corp
la corp, salutul asupră elidării inimice
etc.) și fie în fel de usor de executat în
atacuri cind aliații au forța unități.

[illegible]



menite pentru obținerea fierului, cărbunului, pietrei și a aurului. Upgradările pe care le ai la dispozitie, după ce strângi o anumită de resurse, îți vor face posibil să se miste mai ceva ca furnici. Astfel, productivitatea lor va crește proporțional. Numărul crește și aici. Și va fi un singur exemplu, pentru că în joc nu ai decât o singură unitate pe care să ai grijă de ea. Într-un joc este suficient să construiești o singură casă în jurul căreia să crești, în loc de patru. Ei, la noi, am avut o singură casă. 100-150 de țărani și o singură casă care să nu avem ce face cu ea.

Tărutul este una dintre cele mai importante construcții pentru jocul tău. Țărutul poate fi trimis aici pentru a fi transformat în unități militare. Acesta este unul dintre cele mai importante obiective strategice defensive, deoarece oamenii alii înaintura vor trebui să treacă cu armile de foc împotriva câtorva armate care te atacă.

Cele mai multe upgrade-uri sunt descrise în din Town Center. Dacă vă mai amintiți, în Crossacks erau foarte multe. Se pare că americanii nu au nimerit încă la nivelul la care instituțiile de învățământ sunt mai mult decât o tehnologie.

Tehnici, tactici

Interfața este, asemenea cu cea din Crossacks, foarte bună de prindere, cu permisiunea jocului și realizarea de obiective în joc. Fără un efort prea mare de înțelegere, fără încurcături, înjurături etc. Clădirile pot fi scutate pentru a realiza o funcție la înălțime și poate fi stabilit un rally point al unităților creativ.

O înțelegere foarte importantă este cea privind perspectiva jocului. În Crossacks, numărul mare de unități poate fi vizualizat carecun multumitor pe

luptă, acum însă acesta aproape să fie uitat și în jocul obiectiv. În plus, au fost adăugate câteva elemente la el care fac jocul mult mai atractiv. Este vorba despre factorul FICCA. Unitățile inamice, mai ales inamicii, dar chiar și unitățile jucătorului, în elipsă în care sunt expuse de numărul dusmanilor și de puterea de foc a acestora, se pot împăstăia și înțărca cu spatele și apoi se retrag spre o zonă mai liniștită. Astfel, un câmp de luptă este creat foarte realist, cu poziții în care lupta este în faze, poziții în care jocul este expus de inamici și zone în care acesta a rămas deja victorie. Deciziile sunt mult mai ușor de luat astfel, zonele în care este nevoie de a lucra în întregul ei evident în joc se înfruntă. Dacă rămâne în perspectivă clasică a jocului, în care vedem înmulțirea persoanelor, mișcările pline de furie pe care le fac țărânii care sînt înțărcați pentru o mică sală, țărânii care introduc proiectilul pe țărâni și se îndepărtează pentru a se înfruntă (etc.), am pierdut în această viziune asupra întregului câmp de luptă. Tot mai de acum există o înțelegere cu ajutorul căreia avem o vedere de ansamblu asupra luptei.

Să nu mă înțelegi greșit. Jocul nu este 3D, nu are nici o înțelegere în perspectivă completă asupra câmpului de luptă. Pe de o parte, pierdem mult în farmecul mișcărilor pe care le fac unitățile, deoarece acestea devin mici figurile, pierd o parte din joc pe care, însă câștigăm mult în ceea ce privește logica jocului. Singurul element 3D în joc este terenul, existând poziții mai înalte sau mai joase. Ecum prin care poți să treci sau înălțimi ce trebuie să fie.

O altă inovație față de Crossacks este faptul că vom fi înțelegere despre alt joc este modalitatea prin care pot fi

acaparate clădirile. Într-o anumită clădire poți să ai cantonul un număr diferit de oameni, număr care este dat de dimensiunile acestora și de funcția pe care au. Cel din clădire vor trece asupra câmpului unităților inamice care intră în raza de foc. Clădirea poate fi ocupată prin abia direct la înfruntare. În elipsă în care vom reuși să-i ocupăm pe toți cei dinăuntru, clădirea va fi a noastră și vom trece asupra inamicilor. Cel mai greu de cucerit nu au fost nici forturile inamice, nici forturile și în care pot fi cantonați 300 de oameni, ci prăcădilele de carturi indiene, în care poți să ai multe de belbeluși indieni care zăceau înăuntru creștau într-o elipsă precum albi în zori de ani, cu sălii, curte și curci în mână și mi distrugem sutele de oameni pe care îi trimitem. Sau, cine stie, poate le înfruntă o pipă a pietrii cu mîini dulci și vechitici mai stasi. Jucătorii instantaneu pe plăturile mîrifice de vânători.

Europa sau America?

Într-o cum vedeti, pe parcursul întregului joc. E un făcut trimiteri mai mult sau mai puțin directe la Crossacks. Cele două jocuri nu numai că sunt făcute de aceeași firmă, dar și seamănă foarte mult între ele. Cu toate acestea, American Crossacks vine



Privele așezări americane



Ambuscă și ca la carte



Nu am reușit să-i număr, dar sunt mulți rău de tot

cu câteva
milionuri.

Pe lângă cele
arătate mai sus, ar
mai fi de menționat
și grafica. Mesaj au ris-
parut impresiile
caterhale pe care si fastuasele
vase cur pe de din piatra, iar
arhitectura nu mai are spectacul zitatei
de dinainte, schimbarea se face simtita

la nivelul unitatilor si al miscrilor
acestora.

Sunetul realist nu pune probleme
mare. Din păcate, placa mea de sunet a
avut ceva probleme cu muzica din joc,
pe care n-o reda numai partial. Bucărele
pe care n-aușeam să le ascult, din când în
când mi-au demonstrat însă că muzica
este excelentă, dar numai acolo unde
unde este instalat jocul în c-leului
meu. Totmai de aceea am căutat- , dar
acum imi răsuna în căste.

Multiplayer-ul poate fi jucat de
clonari. Din păcate, în redactie, nimeni
nu a avut timp să se întindă la un multi-
player cu mine. Fără să mi-am și pro-
testat, unii dintre ei chiar le nte buni.

Deși ar fi să aleg între cele două
jocuri, as alege America, însă cu puțină
strângere de inimă. Strategia, deși arată
mic, menasement, tactică rășești în
amândouă, dar numărul de unități și
posibilitatea de a te juca de-a rășești
cu peste zeci mii de unități mi se par
mai atractive. Dacă ar fi să aleg între
America și alte strategii 3D care sunt pe
piață în acest moment, parca m-aș înclina

balanța spre strategiile 3D. Nu de alt
dă, deși jocul se mișcă bine pe calcula-
toare pe care azi le considerăm vechi-
turi, totuși parca în 2D-3D te-ai cam să-
turat de o perspectivă 2D. În unitățile
cu nemiluită nu-ți mai sunt suficienți.

■ Sotash



Avantajul celui mai înalt

Titlu	American Conquest
Gen	RTS
Producător	GSC Game World
Distribuitor	CDV
Procesor	Pentium 450 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	Nu
ON-LINE	www.american- conquest.com



Grafică	7/10
Sunet	9/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	8/10
Storyline	N/A
Impresie	8/10

8

NASCAR Racing 2003 Season

Fibrilațiile curselor în cerc

Nu știu de ce americanilor le este greu să dea drumul unor circuite de concurs care să fie și altceva decât învârtelă în cerc. Când mă uit la televizor și îi văd cum se dau în cerc pe un stadion ca de fotbal, toți în formație, unul după altul, stau și mă întreb unde naiba este farmecul condusului. Dar acolo la ei peste ocean este o adevărată manie cu aceste curse. Se știe ce tam-tam se face pe baza "fenomenalei" curse de la Indianapolis, unde, zice-se, cei mai tari dintre cei mai tari fac furorii printre telespectatorii și spectatorii aflați în delir. Eu unul nu sunt deloc impresionat de aceste concursuri și de fiecare dată când prind campionatul lor, schimb canalul.

Dar mania asta a intrat și pe monitoarele noastre și trebuie să vedem dacă este ceva de cursele astea și dacă merită să ne pierdem timpul cu ele.

Ovalul buclucaș

Cum de fel sunt un maniac al jocurilor cu și despre mașini, am fost primul care s-a înfipt la acest joc, adică m-am înfipt în Sebah, care îl avea deja în mână.

Cu toate că, după cum ați înțeles din primul alineat al articolului, genul acesta de curse mă cam lasă rece, am

vrut să văd dacă acest joc îmi va schimba părerea.

Evident că Nascar Racing 2003 Season nu are nici un fel de poveste. Nu ești provocat la nici un fel de competiție adiacentă pe pistă, nu trebuie să strângi bani ca să îți iei sistem surround în vreun fel pentru a concura mai bine. Știu că nu este o nevoie imperativă de a introduce o poveste într-un joc în care te învârti în cerc, dar întotdeauna m-am descurcat și implicat mai bine în ceva atunci când am fost motivat. Așa că trecem mai departe, fără a ne opri asupra capitolului poveste.

După un timp de încărcare relativ scurt al jocului – momente destul de rare în aceste timpuri, care ne încearcă din greu sistemele – mi-am băgat imediat nasul sub capota unui bolid ce atinge viteze de 340 km/h pentru a vedea ce îl face să ticăie. Evident că tot ce am văzut acolo m-a lămurit bușean. Vițelul se uita la poarta nouă mai în cunoștință de cauză decât mine. Am rămas profund impresionat când am văzut că pot umfla roțile la presiunea la care vreau eu și alte asemenea setări care m-au băgat într-o ceață totală. Pentru cunoscători, acest joc este testul în materie de setări potrivite pentru fiecare mașină și traseu în parte.

După ce am ieșit repede din panoul cu aceste setări psihedelice, am trecut la cursele propriu-zise. După ce ai ales dacă vrei să joci în campionat sau să faci doar o simplă cursă pentru a te acomoda cu mașina, trebuie mai întâi să treci prin mai multe etape. Evident, dacă vrei; nu este obligatoriu să te antrenezi, să te califici, să te mai antrenezi o tură înainte de cursă și doar apoi să încerci să smulgi coroana de lauri conducătorului mașinii cu numărul 01.

Ce m-a surprins în mod plăcut a fost faptul că poți da restart cursei sau manșei de calificări în orice moment. Dacă ai făcut o tâmpenie sau dacă tu crezi că îți poți îmbunătăți prestația, ți se acordă șansa de a lua totul de la început, fără a fi nevoit să încarci o salvare și astfel să pierzi timp prețios. Și adevărul este că pe perioada unei curse de 80 de tururi sunt șanse foarte mari să o dai în bară sau să-ți sune telefonul, pierzându-ți astfel concentrarea și, odată cu ea, poziția fruntașă.

Chip și Dale pe capotă

Sistemul pe care acest joc îl cere nu este unul de speriat. Chiar deloc. El poate fi rulat cu un detaliu maxim pe un calculator considerat în aceste vremuri ca fiind depășit. Și nici nu este de mirare, deoarece se mai putea lucra la engine-ul grafic, care nu este fulminant.



Aveai un Țânțar pe bara din spate, dar l-am rezolvat



N-am văzut că pisica s-a ascuns sub aripă

Grafica lui Nascar Racing 2003 Season nu este cea cu care ne-am obișnuit de la jocurile care apar acum. Mașinile sunt pline de vopsele, care însă nu sunt prea reale. Scânteile ce sar când dai cu mașina de pereți arată mai mult a pufarine ce cad dintr-o pungă spartă, iar mașinile de intervenție de pe margini arată bine doar din viteză. Dacă te oprești, vei vedea că ele de fapt sunt niște ceva-uri ce nu pot fi descrise. Dacă mai faci și greșeala de a te uita din afara mașinii, vei vedea cum plutești deasupra drumului. De fapt, cea mai bună comparație a mașinii este cea cu un abțibild lipit de ecranul monitorului sub care trece, cu o viteză relativă, un drumeag. Din nefericire, nici senzația de viteză nu este una prea veridică, iar la 200 de mile pe oră, doar cu greu vei scăpa de senzația că mergi cu bicicleta.

Nici la capitolul sunet, Nascar Racing 2003 Season nu stă prea bine. În afară de un motor astmatic și de vocea unui mecanic care îți strigă în disperare că te depășește cineva prin stânga, nu e nimic nemaipomenit. Ambele sunete predominante sunt stresante, mai ales motorul care se va cala cu fiecare schimbare a vitezei și va face un zgomot infernal.

Nu am găsit prea mare lucru la jocul acesta; poate doar faptul că mi-a oferit ocazia de a instala un super volan Logitech cu feedback, care mi-a făcut munca mult mai ușoară și mai plăcută. Pe de altă parte, americanii pot să rămână cu ovalul lor, eu o să mă întorc tot la Formula 1 și la raliul adevărat.



Titlu	Nascar Racing 2003 Season
Gen	Simulator Auto
Producător	Papyrus
Distribuitor	Sierra
Procesor	P II 450 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.sierra.com\games\racing2003



Grafică	6/10
Sunet	5/10
Gameplay	6/10
Multiplayer	7/10
Storyline	N/A
Impresie	6/10



Cu televizorul nu au mințit poporul... de data asta

Cu această ocazie, americanii nu au mai putut să ne mintă și să ne bage pe gât modul lor de viață mai bun. Nu au reușit să mă convingă de faptul că raliul lor este mai raliu decât cel european și că merită să mă las de Formula 1 pentru cursa de la Indianapolis. Cu aceste cuvinte de laudă pentru Nascar Racing 2003 Season, voi încheia și vă voi spune că acest joc merită jucat doar dacă nu aveți absolut nimic altceva de făcut.

■ Koniec



Evident, copilul mi-a indicat prost



Aici ar fi trebuit să fie 10 mașini în față, dar un bug s-a împotrivit

Ubisoft SRL

Str. Johann Strauss nr. 2A Bucuresti

Tel: 021-231.67.69 Fax: 021-231.67.66

e-mail: sales@ubisoft.ro

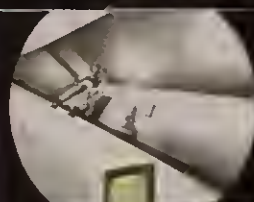
Regula nr. 1: Daca crezi ca e un joc, esti terminat !



Goggles
with binocular vision



Modular Assault
Weapon System



Optic Cable

www.splintercell.com

Tom Clancy's **SPLINTER CELL**



Pret de vanzare recomandat: 24 Euro + TVA

PlayStation.2



NINTENDO
GAMECUBE

GAME BOY ADVANCE

Ubi Soft

Praetorians



De la Commandos la Julius Caesar

❖ Creați heroi din Commandos și cel mai tare? E cel mai silențios și mai puțin! Totuși e cineva din jocul Star Wars, puținul acesta de jocuri spaniol care ne-a intrat prin 1997 cu Commandos și schimbând Enemy Lines. După altă nu venit și Beyond the Call of Duty și Commandos 2: Men of Courage, fiecare aducând ceva în plus și lucrând tot mai mult ca meri de scaunele din fața computerului. Adversarii este că, deși acești le-au cu privire la tactici

și, mai ales, cu misiunile FOARTE bune!

Vă puteți imagina ce reacție de derisoriști pot să aibă am avut când am auzit de Praetorians. În imaginii și din trailer am dedus că va fi ceva de ceva cu oameni litlul ni-mi spunea nimic în sensul ăsta... E timpul să treci, Praetorians a apărut și nu... ură! am acceptat. E am trecut doar pentru mine. Nu e! am dat nici lui Konig, nici lui Locke. Nu. E al meu, tu, tot, TE!

Criza aceasta a durat o anumită perioadă. Totuși dacă mi-a m-a plăcut Caesar III foarte mult și d-aia m-au lăsat cu o mână mică. El nici nu știu ce nu știu fute! Praetorians este un joc pe care cel care n-ochetază cu stilul de tactică în timp real din seria Total War îl vor disprețui inter-anunții măsura întru nu e mingi, nu tu pres-tigiu, nu tu general, nimic! Cu care voi înceapă să succese! perspectiva 3D în toate părțile (prinde care m-a cam nimeri și călărești și călărești! Totuși e o idee camă în Praetorians, mă! Lăsați și țipați cu știu ce zic! ☺



Egipteni
distrugând o
catapultă în
Galia???

Au se va scrie istoriei!

Provestea jocului reamintă perioada războaielor descise de Caesar în "De Bello Gallico" și continuă până la domnia Claudiului. Totul pornește din perioada triumviratului, când Crassus, Caesar și Pompei împărțeau puterea. K-mic! Praetorians umplează apoi cursul istoriei și ne prinde la pe vremea Războiului până în Egipt. Să nu credeți însă că este o hățărănie, căci am avut de-a face cu un fel de nou Caesar III sau chiar cu un Commandos 2 (bun! Eliberăm Africa! Praetorians este un RTS care



Organizare romană și pace

de la punctul de a pierde S-ul strategic din traxas și să primească în schimb un T, de la Tacitus.

În perioada a doua de după Zi. I. Chr., imperiul roman a devenit "imperiul", luctul se află în mijlocul acestui vis istoric și stăruința unui general care se află undeva în avansarea expansiunii imperiului și trebuie să se lupte cu triburile primitive care nu văd decât o mistă-lă. Prin

romanii asta. Componentă în care luază și purtă și conștientă și civilizații

asiliu, că și pe căi de cuceririi lor, care sunt în luptă

de luptă și, de aici, noi tactici. Pli și stăne și acru curat din Galia, din Egipt și, în final, din Italia se mîntuie cu gîndul la lumina stilistică de atunci, pe care Pyro Sturges a recreat-o de minune. Proctorius nu este doar un KTT, este un KTT trimes.

Veil de cel început

Egiptul ca Proctorius este creat de cel din spatele lui Commodus se vede și chiar se vede foarte clar. Pentru început, instrucțiunile de dimineață iluzorii sunt date în exact ochii lui ca în Commodus se cometa. Dacă dintr-o parte în alți a lătră, unde sunt iluminate obiectivele, principale, secundare și, eventual, istoricele și altele. După

se închide cu un "For the Empire and the Roman people!" și începe distracția.

Nu știu dacă veți fi prins când erați mică joacă pe computer "board game"-ul, în termeni actuali "tableti și romani". Proctorius este lăsat și romani pe computer, nu în sensul că și el e împărțit în două, cu un castor în mînă în stînga și în dreapta, ci în lăsa că este unul dintre extrem de puterice joacă în care poți câștiga în lăsațiunile militare antice, te poți mîndri cu un castorion de nivel mare, poți fi lăsat testatul și, mai ales, este necesar să explice pentru a supraviețui. Și, mai ales, este necesar să supraviețuiască pentru a supraviețui, pentru că Proctorius are





De veghe in lanul cu simboluri

Studiul nu și-a lăsat stilul caracteristic și a creat un joc foarte plăcut, chiar și pe cel mai mic nivel de dificultate.

Destăşuirea luptelor este dependentă până la extrem, de teren și de câmpul vizual al unităților. Fiul sus și câștigă. Fiul sus și scurs în pădure și câștigă și el! Dar fiul sus, scurs în pădure și înalt, și, jorzi înaint oricui, simț de a termina misiunea...

Prezentăm funcții necesare după modelul clasic, pornind de la funcții de bază, funcții familiare familiilor de serii Total War (sparemen, cavalry, orchești). Principiul funcțiilor rezăză și aici, cu variațiile de funcții speciale, funcții speciale, însă la fel cum în primul episod și sears la noi rezăză de la în Total War.

producerea unui unicat
asemenea problemei de
selecție a controlului unicatului este
intuitiv, interactivă (excedent).

un camera fixă, existând doar posibilitatea schimbării poziciei pe trei niveluri cu o transmisie manuală (de mișcare, pe verticală a camerei).

Sunt corecti
nisi să le dau drept
tate produs?

torilor pentru
rezolvul de a
implementa
cămăra
metodă, care
probabil ar fi
"complicat"
trăind local

round (100).



adevărul este că, după ce începi un asalt în Praetorium, nu te mai interesează aplica, pozitie, camere si nici chiar muzica foarte plăcută a jocului, ci doar cum să-ți păzești creștii de cavalerii inamici, cum să înfrunți propria cavalerie în poziție de atac pe flanc și cum să sfârșești marea bătălie de la entapulta. Altfel, nu poți să deșenezi nici umbra, nici campul și al din acest punct de vedere. Într-un fel, în LEVEL se face critica de joc, să vedem unde te-ai putea să deșenezi acest Praetorium cu zeci de inamici.

Sed capita, tot sententiae

Cine crede, atâtea păcări – adică zicală cu pricina a fost verificată când Marius Ghinea a venit, s-a uitat la pești și zis că e abia să nu poți să intri cu caverle în pădure, în astfel cum e abia să crezi că o țestoasă poate explora terenul născut-sea din împrejurări prin ochii vântului sau al lui ului din țară. Un Ion Tîrziu Wier ar strîmba cu siguranță din nas la vorbă și puterea lui dramatică, Tîrziu, în lăstariș elementul teorie este extrem de bine implementat, cum de altfel și înfrîngerea Alului Pîr păduri semnificative prin utilizarea eficientă a terenului te – nou az și te face să te simți cu alevată conștient.

Amplasamentele au un caracter comunalistic si riscă să nu permită nici adaptulul înalt al tacticii pure, și nici jucării cului de RTS-uri cu resurse infinite și rush în primele cincisprezece minute. Vom avea mai de vreme de RTS-uri care să se joace 5-60 de minute, dar în stilul și se vor descurca cu câteva elemente de strategie suficiente pentru a nu transforma jocul în RTS pur, în ultimă instanță, deci nu există resurse în sensul



Asedial – delicia din Fractiuni.

KTS-istic al umanului, există însă crise care ating populația. Cel mai recent lepră construira unui țării și ocupate de un canton înseși de țară, fiind, crisele vor furniza posesiunile unității, le luptă, mărle (dauz) și se lăsa, totuși, din rândurile populației, care se lăsa, într-un timp foarte lung. Prădărilor mai multine și altele "resurse": punctele, le prădărilor, fiind exclusiv prin luptă, fără de care nu se lăsa recrutate, înmulțite, fiind esențiale, le lăsa, în

Unitățile au măriți hîna, deosebita și ficat, în funcție de civilizație, oferind altă și alți tactici, prin formele și care dispune și prin diferite abilități speciale. Cunoscut însă mai puțin unităților combinate din fract. Tîm, este stamini, care joacă un rol în de importanță în mobilizarea și utilizarea altor și specializate unități în cele centuriții au abilități specială de regenera mai rapid stamini, în seti gale de lăbă și pot să arce din unitățile inimici. Distrugă în lăbă în cele vlagă. Eșantion la regenera mai rapid stamini prin ruperea.

Evident, din tot jocul, prelatii mei sînt umaniți, a căror înverzire excelență te ajută enorm de mult pe parcursul misiunii. Mi s-a întâmplat însă în Fraubans să mă salur la un moment dat să avansez milimetric pe horță pentru a termina misiunea și, luându-mi inima în dinți lara vorba de o misiune, te escortă a fiului lui Cressus și e unui prieten, am descoperit că Fyn. Stă în seară practic un buze de gameplay, pentru că misiunea poate fi terminată fără să misti pe nimeni altcineva. Din loc loc pe cer dintr-o clipă călare fiind, alături ea vinut și fantează hafe mișcările inimice de petrosau, și uite cum termini în nici două minute o misiune care ar fi trebuit să îți ia cel puțin o oră.

Sorătu! mîi prezintă, așa că trec la

asedii. La capitolul acesta, Total War nu stă nici pe departe la fel de bine ca Praetorians, pentru că aici vorbim de luptă la nivel de crenel. Poate Rome – Total War va detrona Praetorians din punctul ăsta de vedere. Jucătorul poate vedea foarte clar construcția și poziționarea scărilor și a turnurilor de asediu, a balistelor și a catapultelor. Arcașii aleargă în turnuri, dar sunt loviți din pădurea din apropiere, fără a putea riposta, pentru că arcașii inamici sunt ascunși, ceea ce îl obligă pe jucător să alerge cu o unitate de infanterie în pădure pentru a localiza unitatea adversă. Evident, câțiva equites (cavalerie) ascunși cu grijă în spatele fortului și aruncați în luptă în flanc la momentul

oportun pot nenoroci un atac foarte bine pus la punct.

Sic transit gloria mundi

Imperiul roman s-a prăbușit și articolul se termină imediat. Ar fi atât de multe de spus despre Praetorians încât prefer să mă opresc aici, pentru că simt că ar mai fi mers câteva zeci de pagini de tips&tricks, soluții ale misiunilor și povești despre AI-ul care uneori dă senzația că gândește cu adevărat. Pentru a adăuga și cireșa pe tort, vă spun că Praetorians se mișcă onorabil pe sisteme dotate cu hardware modest, deși cerința minimă e de PIII 500 MHz cu 128 MB RAM. Poate fi jucat excelent în rețea, iar timpii de încărcare sunt ridicol de mici (imi aduc aminte de Project Eden).

Concluzia nu poate fi alta decât că Praetorians este un joc de care aveam nevoie de multă vreme. Acum când suntem invadați de mediocrități, a găsi un

joc atât de solid realizat, fără bug-uri majore, fără blocări, fără pretenții aberante de sistem este o raritate și, de aceea, Praetorians trebuie tratat cu respect. Sunt convins că cei care nu îl apreciază nu văd mai departe de măcelurile din Age of Empires sau StarCraft, de altfel jocuri foarte bune. Praetorians este un joc de rafinament... latin. Ave Caesar!

■ Mike

Titlu	Praetorians
Gen	RTS
Produs de	Wyn Studios
Distribuit de	End & Interactive
Ofertant	Best Distribution
	Tel. 021-345.53.07
Procesor	100-500 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.praetoriansgame.com



Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	9/10
Storyline	9/10
Impresie	10/10

9

IGI 2: Covert Strike

Mai ceva ca James Bond

Si α è un numero primo, il continuo di α è finito. Non esistono numeri irrazionali la cui α -esima parte sia un intero, o le cui potenze α -esime non lo siano, o viceversa, no.

compartiment, iar în puțin la pas, se a
venit linie în rândul lui. Într-o clipă
înaltă, ca și veni NFS-H. Într-un z
ghe trecu și el. Într-o clipă, în
cruce și cu 100.2. Într-o clipă, în
mă a se întâmpla cu jocurile care sunt
altă de răstăpă, care se înfruntă cu stă
timp și în celălalt nivel este de la an

pentru că ei trebuie să se ocupa
de un mai mult cu rețineră și se acordă
dăruie în cel mai puțin important
proiectelor masei.

[illegible]

IGI spa S.A.S., tot pe riscu

Contribuitorii infrastructurii dintr-un proiect financiar, ca de exemplu David Jones, este primul dintr-un număr de trei, a fost înființat și acoperit de El. planul de buget cu principii și cu actualul englezesc încautămabil, și de data aceasta este nevoie de o. Trebuie să fie înlocuit un conflict cu o copie care-l înlocuiește înlocuiește (un proiect de plan de buget) înlocuiește o DMK, care pentru o o parte pe planul de buget trebuie să intre în posesia administrației publice locale. Nu se creează infrastructura, ca de obicei.

Acesta este un caz bun cu o schimbare
 din punct de vedere moral americanilor.
 Problema principală pe care mi-am
 pus-o de foarte mult timp este de
 ce este în moduri care
 de obicei aparțin
 tinerilor, nu
 în vârstă. Căci
 în tinerii
 acestea, ei
 trebuie să fie
 apăsători de
 puterile de
 aplicare
 asupra noastră
 și trebuie să
 pară, într-o
 măsură de
 McDonald's pe la
 noi.

Investment declines
differ in countries
seen as politically re-
gional capital and multi-
national, for in-
vestment in infrastructure
is concentrated in a
small number of re-
gions. Unemployment
throughout nations is
political in character
national and local
control in decision making

[illegible]

Alexis David Jones, a graduate
student at Virginia Commonwealth
University, is currently working on his
master's thesis.



Sub atenta supraveghere a celor curajoși



❖ Copăchiana lui pătrunse înăuntrul
dispărutului pășunel, dar când tot
erau plini de grăunțe și arșișii tineri-
țini — bălile erau colțuroase. Păi este
posibil că în vremurile acele plină de
rolușim, roțile unui car sau să fie
extinctele. Și când am puzat primul lăc
am fost obscuriți. Pe roțile care erau
pășune și nici nu mă gândeam că în
partea și dăruș în lăc.

Ameliora-rea permite să discut despre
activa noastră grafică, y și a plănuie în
acest moment. Căntărel este prezenta
prelatare. Cum joul este unul în
cuarțului, să se lăsați și să se lăsați
de fiecare o dată și de fiecare dată
poate pentru a face pe sub masă
în interior, am tot încercat să învețe
pe sub masă, însoțit de două scuturi din

patronului mesei erau atât de mari, mult
potrivit trasei și curburilor, după ce înțe-
surăm că era este faptul că producătorii
poartă din urmă și scara spațiului din care
dimeziunile mesei. Este o problemă
mai în general, cum este substanțial
din gameplay și din declinul pe care
jucătorii îl trăiesc și îl văd. Și astăzi
este singura problemă de meserie, nu
încercăm să mă învârt în jurul unei
colone. Căutăm cum este și mai
normal, de forma circulară, dar în vizuina
producătorilor și beneficiile din jurul
invizibil în jurul curburii, nu nu
permitem ca în jurul ei să fie
fără un mediu cum ar fi în jurul
jucătorii și de multe ori, pe care ei nu
încercăm să lasăm IGI 2: Covert Strike.

Altitude and rainfall: a commentary 667

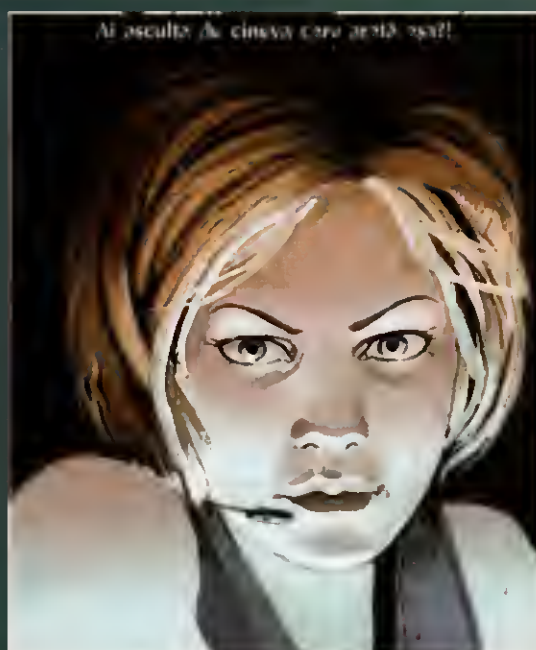
În enumerare sunt vehiculele de plătire prin card, de exemplu, care în momentul în care merge să asociază la orientarea la nivelul capului, obiectiv-lele fizice, fără consistență materială, utile prin care înțelegi în sfârșit cum să le deschizi, amele și părțile corpului ce apar prin porți și în care poți trăde aducând încredință fără să ai acest sfârșit mare și, na în sfârșit rând, părțile corpului ce apar sau plătesc pe lângă corp fără a fi plătite de nimic.

Ajungem la capătul apă. Mai credem că va vedea jela în în de apă. Este un efect care, dacă nu a fost implementat cum trebuie, nu îl dăruie consistentă apă, un lucru pe care nu îl simțim în jocuri. În proiectul actual nu este realizat cum trebuie, deoarece nu merge mai departe. Dacă veți juca "Mă 2: Cărușă Strike", vă recomand să fiți în atenție la felul cum se deosebește în misiunea imediat următoare, ceea ce în care ti lăsați în jocul, la intrarea misiunii, hidraulic cu prietenii și va alimenta de la un sistem de pompare. Prietenii împușcă pe care am auzit și nu am fost simțind în joc, ceea ce aș vrea și că te înțelegi acel patrimoniu. Bani, înțeleg de prietenii este în joc, este în joc de calitate. Suficient de prietenii.

Alai! Un grup jocosu, unul care
canta la fel de bine, doborand o masa
la fel de usor, la fel de bine. Si mai
inamori sunt destul de debilei, care!



Un pod prea îndepărtat



At asculta de cineva care arată așa?!

esti buldat în pământ lângă el, poți să se și împiedice de tine că în porți la pasă. Nu te vîd și potec. Asta în cazul în care încl pe nivelul de dificultate normal, unde se presupune că necțiile Al-ului sunt cele mai apropiate de realitate, unde subțit nu este nici prea albit, dar nici nu se întîmplă să-ți calce pe mîna, să se seze și să plece mai departe, vîntu a terminat jocul fără a fi văzut de inamic, tot ce trebuie să faci este să te înști. Sute și sute de metri trebuie să te înști, pentru că astfel termini misiunile fără să fi văzut nici o dată. În momentul în care te-ai ridicat, ai și primit un glori în frun. Și este stresant.

În misiunile de avuș luc la granița cu România, trebuie să te feresti de Tăburile ce păzeau jocul. Că să te feresti de acele tancuri, trebuie să te înști. Cum te înști, primești o mîlă și un mîl instantaneu. Nu extirgerez că înșă un că am terminat misiunea respectivă după 45 de minute, după ce am suat un în și am tris două il amie. Și am terminat în 45 de minute pentru că trebuie să fac de încoaleul cel mai hîne, să se înșă.

La capătul amie, jocul stă hîne. În sfîrșit cun ce mi-a plăcut, peste 30 de amie din care stă alud pe lărcușul jocului și pe care să le cumperi în multiplayer. Nu poți pune prea multe amie la tîm, luăm cîmă tipic că de est jocul de realitate. În sfîrșit de amie prințipal, care este o puse, de cun acun înșă, de un pist, lărcuș de un SMG înșăcun pe care îl primești în ultimele misiuni, un cun și cunade, nu pe tr

duce altceva. Dacă vrei să lei cava de pe jos, mai încl atunci amie pe care urmează să o înclăcșă. Multiplayer-ul este foarte asemănător cu Counter Strike. Este același meniu de cumpărare a armilor, de alegere a tipului de subțit și obiective ce trebuie înclăcșă. În menul unui apără un lărcuș, iar alți il păzeșă.

Multiplayer-ul este un element pentru care merită să joci IGI 2.

De rămîne de făcut?

Cum nimic. Foarte să aștept IGI 3 care să specim că va fi mult mai bun. Foarte să nu mîi jăc se jăcări de niciunui il jăc și să mîi "pătrez" pentru reatit ilare, nu stă... Foarte să mîi apuc eu de înclăcșă jocul că să vîd cît de greu este. Foarte să mîi apuc din nou de schi și să les mîi il jăcările pentru la vîră cînclă să jăc la mare. Cîrcun, cînclăcșă este că eu nu am apucat de înclăcșă cunclăcșă de la Codemasters și că mîi așteptam la cunclăcșă mult, mult mai bun.

■ Konrad



Titlu	IGI 2: Covert Strike
Gen	Action
Producător	Innerloop
Distribuitor	Codemasters
Ofertant	Best Distribution
	Tel. 021-345.55.05
Procesor	P III 700 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.code masters.com/igi2



Grafică 6/10

Sunet 8/10

Cumplay 7/10

Multiplayer 9/10

Storyline 6/10

Impresie 6/10

7

Fenomenala vegetație în continuă transformare





Primul FPS din istoria Classic Game Collection

A venit momentul să punem și primul FPS pe CD-ul tui de reviste! Este un pas mare înainte, mai ales că este un joc despre care s-au scris multe, și de fapt și de rău, iar în vremea lui a fost unul dintre cele mai asteptate jocuri. Este bine de știut că acest joc a fost fiart de intensiv la momentul apariției sale, dar din ce motiv, vă lășăm pe voi să vă dați cu părerea. Având o poveste captivantă, Daikatana prezintă un interes destul de ridicat și astăzi. Desigur, din păcate, nu prea mai apar jocuri care să te țină în

priză, mai ales prin subiect și prin conflictul pur epic prezent la mijloc. Beneficiind de aportul lui John Romero, unul care a stat la baza Doomului, Daikatana este un vârf de lance aruncat în mijlocul criticilor de ieri.

Profesorul de karate ratat

Hiro Miyamoto este un profesor de arte marțiale încăolat în datorii, care trăiește de pe azi pe mâine, scăpând cum poate de Fiscul care, tahără pe el

oriunde îl prinde. Și totuși, el are în spate un înalt sehor genealogic cu rădăcini ce se întind până în perioade de glorie a marilor imperii japoneze. Într-o scrisă în care recuperează fiul său la ușă, spune un moșuleț și îi povestește că lumea nu este cum ar trebui să fie și că el ar putea face ceva pentru a o readuce pe drumul cel bun. Evident că Hiro este cam sceptic și nu prea îl crezuse moșuleț, mai ales când nădărnicește unei săli ce îi aparține de fapt, care a fost furată de un vechi dușman al familiei sale și care ar putea deveni răstăpân prin timp și de a modifica cursul istoriei.

Sincer, încă în drum spre casă arveni la mine un homeless care să îmi formeze însemenea poveste, să îmi spună că de fapt eu ar trebui să împărțesc lumea și că sub conducerea mea galaxia ar cunoaște o perioadă de glorie, recunoscând măcar de căpitanul Jean Luc Picard, cred că mi-aș învină repulsă și lășare în sus în partea din spate să mă țină minte frătă viață. Dar dacă după ce mi-ar spune toate acestea, mi-ar oferi o priză cu freză, care scâmbie cu lumea Jameson și este finală priză, nădărnice într-un fel încrederea, pe care mi-o primește mic de nevastă, mai că lășare cred, lășare deși miș și mi-aș ucis de niste fete-negre care au spălat lângă mine printr-un portal și au dispărut prin altul, atunci mi-aș trage mic un sut în fund, mi-aș pune pe trăs de țare și aș pleca la luptă.

Punctul culminant -

Hiro e po si

Nu cred că mai este nevoie să vă spun că lucrurile s-au petrecut într-o mie și la fel și cu Hiro. A plecat să își găsească minicul în lume sub formă de unț lăut.



Să te scarpin în nas? Nici o problemă...



The Elch

că de sîcru al Muri de temperamentului său nou coloz de cameră, hemiclass-ul. După ce reuşeşte să scape de niste insecte insipide care nu îi dau pace, nici-cum, intră prin niste canale şi de acolo nici mai mult nici mai puţin, fix în norozi lui nenorocita rău, de unde, timpotimă cu niste noi prieteni pe care şi-i făcui pe drum, recuperează soflă.

Mare minuna mare se petrece în momentul în care Hino este trimis în trecut, unde se bate cu niste scheleţi cu reale probleme de comportament. Este un mod foarte interesant de a vedea Istoria prin mintea unui neclunţ şi, pentru că ajungem să ne plimbăm prin Atena, care este lăsată sub asediu de scheleţi, pălăngeni, trifoni şi multe alte isemenele trăcici mitologice, care în abese lăscul de ar în trecut.

Interesant, dar în acelaşi timp deşapit, este faptul că amele se schimbă în totalitate. Astă că am trecut de la lăscat, care de michele şi nail-pun-uri, la săbii şi trifonuri. Fante, frumoase şi interesante sunt concepţiile pe care le aveau amele în trecut. Astfel, putem mărta pe niste arme, le care nici în "Legendele Olimpului" nu am auzit. Groenul lui Hades este una dintre cele mai spectaculoase arme. Dăruită greutatei sale, vine armă, cu oclă este ridicat mai mult deşapă capului, cu atât mai mare este undă de şoc pe care o va lăsa cînd ve fi izbit de pămînt. Normal că şi distrupere din jur vor fi pe măsură.

Mai putem pune mîna şi pe Van-mous, un faşon cu molesă în vîrf, doi serpi care scapă file de venin şi fac felicită ochiului cînd ser de oclă. Mai sunt şi alte arme fantasmagorice, dar nu vă va strica plăcerea de a le descoperi singuri.

Valurile de plasmă fac mînia



să ne trimiteţi mulţumiri legate de cat de frumoase şi pline de învăţăminte sunt ficurile full pe care vi le oferim noi.

■ Kineticon

Epilog – Hino se însoră şi are copii fericiţi

Cel puţin aştept, pentru că prin cea trecut sîcruul am nu ar trebui să trecă nici duşmanul duşmanului tău. Acum ve fi încheiat şi vi ve lăsa să căutaţi Căsuşă ascunsă printre paginile revistei, să-l băgaţi în unire şi amu, şi apoi

Titlu	Unikalana
Gen	FLS
Producător	Ion Storm
Distribuitor	Endis Interactive
Ofertant	LEVEL
Procesor	P 233 MHz
Memorie RAM	12 MB
Accelerare 3D	4 MB
ON-LINE	www.planetdaikotana.com



Mulţumitul în clucaş

Colecţia continuă! Incoming Forces



Crezi că eşi în stare să faci faţă... ameninţării umane?



Partea I

Deși un subiect foarte interesant, crearea de MOD-uri de Half-Life este deja de domeniul trecutului. Este adevărat că au apărut o serie de alte shootere și nu numai, care suportă această "opțiune", însă personal consider că e timpul să mergem mai departe. Dacă pentru jocurile mai vechi au fost create de către amatori tot felul de editoare, utilitare, programele care să vină în ajutorul MOD-erului, iată că acum unele jocuri vin cu editoare gata făcute tocmai pentru sprijinirea acestui curent. Un exemplu într-adevăr deosebit este Morrowind. Producătorii au pus la dispoziția jucătorului TES Construction Set, declarând că editorul a fost oferit pentru compensarea lipsei multiplayer-ului. Ideea s-a dovedit a fi strălucită, deoarece Morrowind este clar că va fi unul dintre cele mai longevive jocuri de single player, alături de Fallout, Daggerfall sau X-tension. Ca urmare, având o unealtă atât de puternică alături de un joc deosebit, ar fi o nesimțire din partea mea să nu-i acord atenția necesară. Așadar, declar deschisă o nouă serie de articole/tutoriale dedicate MOD-urilor și plugin-urilor de Morrowind.

De ce acum?

Poate că unii dintre voi au lucrat deja cu TES C. S. și sunt destul de familiarizați cu modul de lucru. De aceea veți fi probabil tentați să puneți întrebări

de genul "De ce acum?", "Nu e prea târziu?". Într-adevăr, jocul are deja aproape un an de la lansare, însă adevăratele efecte pe care le produce se văd în timp. Urmărend foarte atent evoluția lui pe piață, am constatat că în acest timp s-a creat o comunitate de MOD-eri mult mai mare decât mă așteptam. Această comunitate crește continuu și evident este timpul să ne supunem valului. Adevărul este și acela că am devenit foarte pasionat de acest joc, iar editorul s-a dovedit a fi extrem accesibil fără a avea cine știe ce cunoștințe deosebite. Un alt motiv ar fi faptul că și la noi în România un foarte mare procent dintre gameri sunt pasionați de genul RPG, Morrowind putând fi încadrat în categoria capodoperelor acestui gen. Seria aceasta de articole va fi dedicată inițial celor care abia au deschis editorul, apoi va avansa până la partea cea mai complicată numită Scripting, devenind astfel, sper, pe placul celor avansați.

Cerințe de sistem

După cum știți, cerințele de sistem pentru Morrowind sunt destul de ridicate. Problema este că nici editorul nu se dezice de aceste pretenții, având nevoie de sisteme destul de bune. Ca să reiau, cu un procesor la 500 MHz cu o placă video GeForce2 MX 400 și 128 MB RAM ar trebui să vă puteți face

treaba. Nu veți lucra în condiții deosebite, dar veți avea posibilitatea să creați interioare fără probleme. Pentru exterioare o să vă explic mai încolo ce să faceți. Un monitor de 17" ar fi ideal pentru a avea o suprafață cât mai mare de lucru, însă eu am lucrat fără probleme prea mari pe 15" și în 800x600. Adevărul este că l-am încercat și pe un P4 la 3.06 GHz cu 512 RAM și ATI Radeon 9700Pro și nu se compară. Dar l-am încercat doar...

Problema cea mai mare cu un sistem mai slab apare atunci când trebuie să vă testați MOD-ul, timpii de încărcare pentru Morrowind fiind destul de mari. Altfel spus, vă mănâncă o gră-



madă de timp, însă merită deoarece satisfacțiile pe care acest editor vi le oferă pot fi foarte mari.

Tweaking

Plecând de la problemele de mai sus, evident am început să sap după metode de creștere a performanței în condițiile date. Relativ la joc, trecând de minimizarea AI Distance, View Distance și scoaterea muzicii, mai sunt câteva lucruri de făcut. În primul rând, vă recomand instalarea DirectX 9.0 și a ultimelor drivere video, lucru cu care am obținut o creștere cu 5-8% a performanței sub Windows Me și Windows 98 SE. Mai departe este modificarea fișierului `morrowind.ini` în felul următor: setați următoarele valori ale variabilelor din fișier cu `Max FPS=26`, `DontThreadLoad=1`, `Interior Cell Buffer=64` sau `32`, `Exterior Cell Buffer=128` sau `64` (pentru 256, respectiv 128 MB RAM), `UseLinear=1`, `UseQuadratic=0`. Cu aceste modificări mai scoateți un frame, două plus că se modifică în bine timpul de încărcare. Pasul următor este folosirea unor programe specifice cum este `Morrowind FPS Optimizer`. Este un program excelent care permite menținerea unui frame-rate constant pe baza modificării în timp real a View Distance, AI distance etc. Este setabil separat pentru interioare sau lupte și știe să scadă sau să crească View Distance sub minimul și peste maximum (până la triplu) permise de joc. Pe lângă asta, este dotat și cu o facilitare de n-patch pentru cei cu plăci ATI. Pe partea de Windows, există `Cacheman` (manager de cache) ce vine cu o serie



Vivec cu View Distance triplu

de configurații prestabilite dintre care cea recomandată este, evident, `Games` sau puteți face una `Custom` dacă vă pricepeți. Ambele programe vă sunt puse la dispoziție pe CD-ul LEVEL. Ultima modificare pe care v-o recomand este să setați memoria virtuală a Windows-ului la o valoare fixă care să fie dublul memoriei prezente pe sistem (pentru 128, setați memoria virtuală la 256) după ce ați făcut o defragmentare a harddisk-ului. Cu toate aceste modificări veți ajunge la o creștere totală a performanței între 8-15 procente dacă aveți sisteme stabile, adică nimic miraculos, dar e ceva. În principiu, o parte dintre aceste modalități de tweaking vor funcționa și pentru editor, însă, după cum am spus, nu acesta vă va frustra cel mai tare.

Lucruri de bază

Recomandarea mea este ca până la articolul din numărul viitor să luați plugin-rile pe care le-am pus pe CD și să le examinați un pic în profunzime. Toate se copiază exact în forma existentă în arhivă în `/Morrowind/Data files/`. Fișierele sunt structurate în felul următor: modelele .nif sunt în `/Meshes`, texturile în format .dds, .tif sau .bmp în

`/Textures`, simbolurile pentru arme în `/Icons`, sunetele în `/Sound`, cărțile în `/BookArt` etc. Unele plugin-uri vin cu texturi sau modele noi, altele nu. Depinde de modificările pe care le aduc. Trebuie însă să vă pregătesc, în sensul că veți avea nevoie de unele programe periferice în funcție de ce veți dori să faceți. Unele

dintre ele vor fi pe CD-ul LEVEL, pe altele va trebui să le aveți voi. Oricum, fiți liniștiți, nici unul nu va fi indispensabil. Ar mai trebui să știți că fișierele principale cu care lucrează editorul sunt de două tipuri: fișierele master, `morrowind.esm` și `tribunal.esm` care nu pot fi modificate (teoretic ☺) și plugin-urile care au extensia .esp. Atunci când pomiți editorul și selectați `Data Files`, bifați cele două mastere sau numai `morrowind.esm` dacă nu aveți `Tribunal` și/sau plugin-ul dorit. Dacă doriți să începeți un plugin nou, atunci bifați doar masterele și eventual acele plugin-uri din care vreți să folosiți obiecte, scripturi, NPC-uri etc. Atenție, vi se va cere să setați un Active File DINTRE PLUGIN-URI. Asta înseamnă că toate modificările pe care le veți face se vor salva în același fișier plugin. Dacă nu setați un Active File, modificările vă vor apărea într-un plugin pe care trebuie să-l salvați separat. Asta ca să nu vă treziți că încărcați un plugin în care aveți numai o ușă, nu și restul. Mai departe, puteți citi `Help-ul` care nu o să vă ajute prea mult și să așteptați un pic până la numărul următor. Pe CD-ul LEVEL am pus două plugin-uri mai mici, dar foarte utile. Vă las pe voi să descoperiți la ce folosesc.

■ Locke

P.S. Nu uitați niciodată să citiți readme-urile plugin-urilor noi. Vă dau informații esențiale atât în privința instalării, cât și asupra modificărilor și adăugirilor pe care le aduc.



A Good Place To Stay, Alchemy room

WWF SmackDown! Just Bring It

Cu băieții răi la cafteală serioasă

Wrestling a fost un concept cu totul nou pentru noi acum câțiva ani. Imaginile pline de violență care însoțesc întotdeauna astfel de evenimente au împiedicat difuzarea lor pe posturile noastre de televiziune. Mai târziu, când am început să vedem și noi altceva la televizor, în afară de teleshow-uri, documentare cu vizite de lucru și iarăși teleshow-uri, imaginile din show-urile create și bine vândute afară au început să apară și pe la noi. Cu toate acestea, nebunia care îi apucă pe cei de dincolo atunci când

văd luptele mai mult sau mai puțin regizate, mai mult sau mai puțin serioase și care au consecințe mai mult sau mai puțin dureroase, nu a prins prea mult la noi în țară.

Dacă întreaga omenire ar fi avut aceeași concepție ca noi, atunci THQ nu ar mai fi distribuit, cu siguranță,

acest joc. De fapt, dacă stau să mă gândesc mai bine, cred că nu ar mai fi distribuit nici un joc, pentru că îi aștepta falimentul după prima săptămână.

Aceasta este însă o cu totul altă discuție.

Gata. Sebah

Profitând de faptul că Sebah a fost băiat bun și a avut bunăvoința de a scrie o introducere, voi eu, Koniec, continua articolul despre acest joc plin de violență și femei.

Jocul în sine nu este o capodoperă, dar face ca timpul să treacă mai ușor. Problema este că, deși am jucat WWF SmackDown! două săptămâni, tot nu am reușit să mă prind de prea multe chestii, iar fazele spectaculoase au fost pură întâmplare. Greoi mi s-a părut controlul pe care îl ai asupra jucătorului. Este frustrant când vezi în ce serii de lovituri

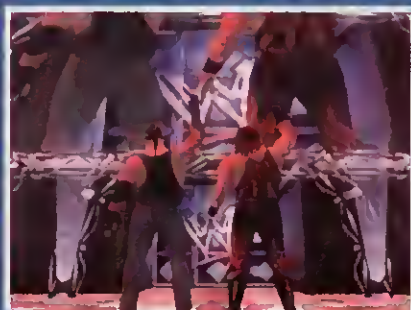
te ține adversarul, iar tu nu ești în stare să faci nici jumătate din ceea ce face el. Jocul vine cu peste 500 de combinații diferite de lovituri și de prize, dar necazul este că îți ies foarte greu. Problema aceasta este singura pe care o prezintă jocul. Ba nu, mai este una. Nu se aud vocile luptătorilor. În Story Mode, o mare parte din joc o reprezintă filmulețele, spectacolul în sine. Pentru cei familiarizați cu acest sport, show-ul pe care luptătorii îl fac în spatele scenei, în parcuri și în

arenă nu este o noutate. El a fost introdus și în joc. Dar toate aceste momente în care luptătorii se ceartă, se provoacă și își aruncă injurii sunt lipsite de vocile protagoniștilor. Și este chiar nasol să îi vezi cum îți mișcă buzele fără să iasă vreun sunet.

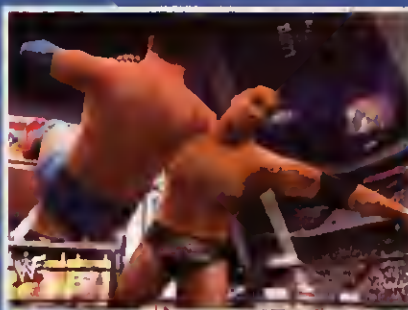
Pe lângă liga masculină, este prezentă și liga feminină de wrestling. Aici farmecul este mai mare. Înainte de fiecare meci, fetele sunt prezentate în filmulețe reale. Și este o reală plăcere să le vezi cum se scaldă într-o piscină sau în apele mării. Plăcerea este cu atât mai mare cu cât fetele acestea au fost alese pe sprânceană și sunt una și una. Ele își găsesc locul mai degrabă în paginile revistelor pentru adulți decât în jocul acesta violent. Dar ce ne pasă nouă... Cu cât mai multe fete frumoase în cât mai multe domenii, cu atât mai bine.

Și totuși... Sebah

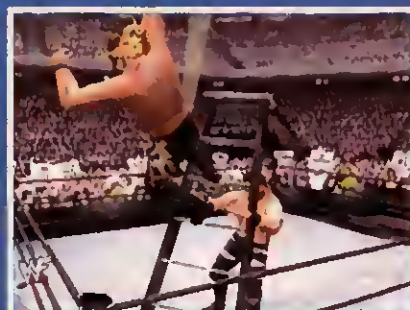
Mi-a plăcut foarte mult modul de construcție a personajelor de care dispune acest joc. După cum știți, wrestling-ul se bazează foarte mult pe spectacol și tocmai de aceea prezența scenică, aspectul fizic și costumația contează foarte mult. Ei bine, WWF SmackDown! Just Bring It are un editor de «monștri» de mai mare dragul. Nici în jocurile online, cele care sunt renumite pentru posibilitățile de personalizare a eroului, nu am văzut atâtea opțiuni. Jucătorul poate crea un personaj nou sau poate edita unul dintre marile staruri ale acestui sport mai bine decât programele de realizare a portretelor robot ale poliției,



Ce deții-ți ai...



Unde fugi, mă?



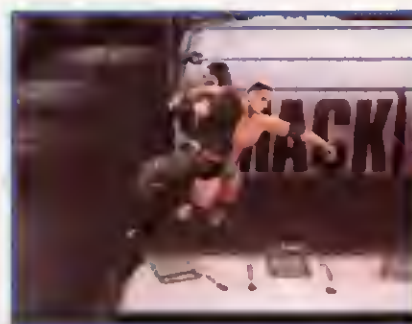
Echer la mare scârț



Ce mă, mi-ai zgâriat mașina?!



Cine vrea friptură?



Parcă ți-am zis să stai JOS!

și asta în cele mai mici detalii – de la forma capului, feței, buzelor, corpului, pelvisului sau gleznei până la grosimea, duritatea, culoarea, transparența

Titlu	WWF SmackDown! Just Bring It
Producător	Yuke's
Distribuitor	THQ
Ofertant	Monosit Conimpex tel. 021-330.23.75
On-line	www.yukes.co.jp
Calitate	★ ★ ★ ★
Consolă PS2 oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05	

sprâncenelor sau a genelor. Putem adăuga, de asemenea, costumația sau obiectele cu care ies respectivii pe scenă. La sfârșit mai rămâne de configurat personalitatea personajului, stilul de luptă – în forță sau cu o agilitate mai mare – cunoștințele tehnice etc.

Gata. Koniec

Este timpul să terminăm și noi acest articol și vă spunem că dacă nu aveți ce face și sunteți maniaci ai acestui sport, ar trebui să cumpărați jocul. Este distractiv și ne-a făcut plăcere să îl jucăm. Cu atât mai mult cu cât este



Durități în afara ringului.

foarte asemănător cu realitatea, nu are fatalități, iar loviturile sunt ca la TV: mult spectacol și puține răni.

■ Koniec&Sebah

PlayStation 2

Câștigătorii lunii februarie



La tombola LEVEL, Hamei Șerban din București a câștigat un joc London Racer II (pentru PS2).

La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul James Bond 007: Nightfire a fost câștigat de către Daroczi Zsolt din Bistrița.

La concursul LEVEL împreună cu Ubi Soft, jocul Gold&Glory: The Road to El Dorado a fost câștigat de către Vraja Marius din Brașov.

La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Mihali Liviu din Sighetu Marmăției a câștigat un Firestorm Dual Analog 3 GamePad.



Câștigătorii sunt rugați să sune la
redacție: 0268-415158 sau 0268-418728.



Top Gun: Combat Zones

Purtat pe un vânt de Sidewinder



Tom Cruise... Personaj de basm, având o eșarfă albă și un prieten cu nume de gâscă – cine nu-l ține minte pe Goose, mort în apele calde ale Oceanului Pacific... – a fost protagonistul unui film de un enorm succes la vremea lui: Top Gun. Vreo trei avioane de hârtie am făcut în ziua în care am văzut filmul, dar peste o jumătate de oră mă jucam iar de-a luncu Jianu pentru că aveam mai mult succes la fete așa. Parcă vorbeam de Tom Cruise... parcă... Și era Tom Cruise călare pe o motocicletă și se dădea cu F-14-le mai ceva ca Mihai Viteazul cu buzduganul. Și era unul la părinți și mândru-n toate cele... Din fericire, Tom Cruise nu are nimic în comun cu jocul acesta.

Ș-am plecat la vânătoare

Așa este. Am plecat la vânătoare, doar că nu era de căprioare ci de tancuri și vapoare. Mare lucru și tehnologia asta modernă care îți dă ție șansa să te dai cu avionul și să îți tremure manșa în mână, chit că este un prăpădit de controler. Mare lucru, într-adevăr.

Ghintuit cu o mulțime de rachete, care mai de care mai sol-sol și aer-sol-sol, am plecat să dau piept cu suvoiuil de asupritori care îmi asupreau poporul, otrăveau fântânile și omorau femeile. N-au avut nici o șansă. După ce am tras

la țintă până mi-a ieșit pe ochi în cinci misiuni de antrenament, nici nu a mai fost nevoie să-mi mai apăr țărișoara, pentru că trecuseră cu totul peste ea. Așa că m-am înrolat în forțele de eliberare a lumii libere și m-am pus pe eliberat: ici un pod, colo un turn, dincolo o cireadă de vaci și tot așa până când și-au dat seama superiorii că sunt numa' bun de trimis în tabăra opusă ca "șpion". Se părea că făceam mai mult bine taberei noastre când eram de partea inamicilor.

După ce am lansat 10 bombe peste hangarele inamicilor, am primit însărcinarea să mă ocup de aprovizionarea aeriană cu săpun a ambelor armate. Sperau că așa va mai dura războiul măcar două-trei săptămâni ca să aibă și ei ce povesti nepoților. În ritmul în care evoluau lucrurile de când m-am suit eu în avion, în două-trei zile nu mai rămânea nimic de cucerit și nimic de eliberat. Eram mult prea bun pentru ei. Nu îmi puteau face față nimeni.

Așa că am plecat în lume. Să văd ce se poate vedea. Și am văzut niște nori de mai mare dragul. Nici nu puteam crede că norii pot fi atât de frumoși și doar toată viața am trăit printre ei. Cel puțin așa îmi spunea instructorul: "Măi, băiete... dacă n-ai fi cu capu-n nori toată ziua, ce aviator ar ieși din tine"... și ofta. Când am ajuns pe acolo pe sus, nici nu mai puteam vedea ce este sub

mine. Totul era așa ca o mare înspumată plină de torpile. Ale naibii Mig-uri, nici când mă ocup cu beletristica nu îmi dau pace. Dar am eu ac de cojocul lor. Car după mine cel puțin 20 de rachete de un fel, 40 de altul, 35 fără sistem de ghidaj și 20 de bombe de mare tonaj. Numa' să se apropie... Văd ei pe dracu'.

Domn, domn să-nălțăm

Tot timpul cât am jucat, am înălțat la domni și la dumezei spre cer de le-am pierdut numărul. Nici nu realizam când îmi mai scăpa câte un domn, o anafură sau o cristelniță. Stresant jocul. O fi el avion, dar parcă nu ar trebui să moară de fiecare dată când dai cu el de pământ. Ar trebui și pilotul automat să se ferească de un pisc sau de o rachetă. Dar nuuu, el lasă totul pe mâna mea de parcă aș fi crescut pe Băneasa. Nesimțire.

■ Koniec

Titlu	Top Gun: Combat Zones
Producător	Digital Integration
Distribuitor	Titus
Ofertant	Skin Media tel. 021-231.50.97
Calitate	★ ★
ON-LINE	www.topgun-combatzones.com

Consolă GameCube oferită de Skin Media, tel. 021-231.50.97



Tom Cruise și pretena sa gâscă



Artă conceptuală a Paradisului Pierdut?



Ridică-mă la cer... (cliche)

Hercules



100% 3D Pur, 100% TV Pur, 100% DVD Pur, 100% Video Pur...

3D PROPHET
ALL-IN-WONDER 9000 PRO
64MB

Accelerare 3D propulsata de procesorul grafic ATI RADEON

Full Direct X 3.1

Solutia completa pentru editare video (incluzand Ulead Video Suite 5.0 SE)

Un tuner TV stereo avansat cu VCR digital si Time-Shifting Recording

Telecomanda inclusa

Technologia Video IMMERSION pentru vizualizarea perfecta a DVD-urilor

Iesire digitale Dolby AC-3 (Dolby Digital AC-3 module inclus)

Afisaj multiplu: DVI/VGA+iesire TV



Ubi Soft SRL
Str. Johann Strauss nr.2A, Sector 2, Bucuresti
Tel: 01-231.67.59 Fax: 01-231.67.55
e-mail: sales@ubisoft.ro

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa **Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.**

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății **NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!**

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4 2200 Brașov** sau prin ordin de plată în contul **Vogel Burda Communications nr. 264100060476** deschis la **ABN AMRO Bank Brașov.**

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. **50691099507** deschis la **Trezoreria Brașov.**

talon de comandă

Atenție!

Înainte de a efectua plata vă rugăm să **telefonați** la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate.

(0268/415158, 418728)

Nu expediem reviste ramburs!

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății **NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!**

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4 2200 Brașov** sau prin ordin de plată în contul **Vogel Burda Communications nr. 264100060476** deschis la **ABN AMRO Bank Brașov.**

☐ **DA**, doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL**, pe:

- ☐ 3 luni, la prețul de 230.000 lei
☐ 6 luni, la prețul de 400.000 lei
☐ 12 luni, la prețul de 750.000 lei

Începând cu luna

Firma, cod fiscal:

Nume, Prenume:

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Loc. Cod Județ

Telefon: E-mail:

Am plătit lei în data de
 cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

☐ Am mai fost abonat, cu codul

talon de abonament

LEVEL

04/03

☐ **DA**, doresc

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL Website	100.000 lei/buc.		



La CERF, 20% reducere* la revistele CHIP, LEVEL și CHIP Special!

*oferta nu include revistele apărute în luna aprilie

Firma, cod fiscal:

Nume, Prenume:

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Loc. Cod Județ

Telefon: E-mail:

Am plătit lei în data de cu ☐ mandatul poștal nr.
☐ ordinul de plată nr.

talon de comandă 04/03

www.level.ro

Game Boy Advance

Luna aceasta am pentru voi o lampă și două jocuri

Lampă pentru GBA

După ce am fost foarte intrigat de faptul că pe GBA nu se poate juca decât ziua sau la lumina unui neon, m-am gândit ce s-ar putea face. Mitza mi-a sugerat faptul că pot folosi un dispozitiv cu bec numit lampă. Așa că zis și făcut. Tocmai am primit la redacție o superbă lampă care se montează frumos pe consolă și luminează, cică, ecranul. După ce am trecut-o prin teste, am descoperit că acest dispozitiv de iluminare are o serie de avantaje și dezavantaje. În primul rând, să știți că dă lumină, însă se reflectă ucigaș din ecranul miniconsolei și nu mai vezi nimic. De aceea, a trebuit să imaginez un algoritm de îndoire a ei (fiind flexibilă, totuși) prin care să obțin iluminarea ecranului fără scăderea vizibilității. Există, și chiar dacă la început pare imposibil, ulterior totul se rezolvă. Astfel, până la urmă lampa ajunge să fie chiar utilă în lipsă de lumină. Oricum, mai există o anumită problemă legată de faptul că efectele luminoase de pe... hehe... cotorul lămpii îți cam distrag atenția. În rest, totul e ok.

CALITATE ★★★★★

Hot Wheels Velocity X

Niciodată nu am știut de ce un joc atât de mic trebuie să aibă un titlu atât de lung. Se pare că în lumea jocurilor



mici acest obicei este extrem de întâlnit. Povestea acestui joc este una cam tâmpă, dar mă rog... Un grup de cercetători lucrează la un nou prototip de autovehicul. Cel mai rău dintre roboții care au existat vreodată apare ca din senin, îi hipnotizează pe toți, după

care fură respectivul prototip. Ca treaba să fie sigură, el împarte prototipul în bucăți și le dă monstrulețelor lui să aibă grijă de ele. Necazul e mare, noroc că cineva își aduce aminte de mult prea bunul robot Gear Head, nașul tuturor



roboților răi. El este astfel însărcinat cu recuperarea mostrei high-tech. Alături de el veți fi purtați prin diferite medii, peisaje, lumi, curse până vă veți îndeplini sarcina. Fiind un simulator



auto, cea mai gravă problemă a acestui joc este controlul, deosebit oarecum de restul jocurilor de gen. Până la urmă se învață, însă vă poate frustra foarte tare în anumite situații.

Producător Saffire
Distribuitor THQ

CALITATE ★★★★★

Woody Woodpecker Crazy Castle 5

Este cea de-a 5-a ecranizare a seriei, una de altfel foarte reușită. Nu cred că există pe lume copil căruia să nu-i fi plăcut ciocănitorea Woody. În acest caz, ea este extrem de implicată într-o afacere de anvergură cu Mama Natură. Ea trebuie să salveze Fairy World de Demoni, care știți ce prostii pot să facă.... Pentru asta trebuie să călătorești

prin diferite lumi elementale, să colectați chei, să trageți cu arme cu ventuze, să învățați diferite lucruri, în timp ce vă



schimbați hainele și modul de a gândi. Evident, fiecare lume în parte va avea un boss de nivel care trebuie învins,



pentru ca până la urmă să-l rupeți pe cel mai tare din parcare și să salvați... ce spuneam mai sus. Jocul este superb



grafic, muzica dementială, iar game-play-ul înălțător. Eu vi-l recomand sincer, pentru merită într-adevăr.

Producător Tantalus Interactive Pty Ltd
Distribuitor Kemco

CALITATE ★★★★★

Consolă Game Boy Advance și jocuri oferite de Skin Media.
Tel. 021-231.50.97

■ Locke



HardWare

Flamingo Navigator

Nimic nu e mai plăcut decât momentul în care îți poți folosi computerul și în alte locații decât un birou pe care tronează maiestuos un monitor cu un refresh sub 60 de Hz. O astfel de soluție mobilă este oferită de această dată de către Flamingo. Puterea de calcul de care dă dovadă acesta este oferită cu generozitate de către un procesor Mobile Intel Pentium 4 ce rulează la o frecvență de 2,4 GHz. Memoria internă este de tipul PQI PC 2100 și totalizează 512 MB. Stocarea datelor de orice fel, gen și orientare politică se face pe un harddisk de 40 de GB. În ceea ce privește datele stocate pe suport de plastic, Navigator dispune de o unitate Combo DVD-ROM/CD-RW capabilă să citească un DVD la o viteză maximă de 8X și să scrie un CD-RW la 4X. Interfața pentru conexiune la o rețea se poate realiza printr-un port 10/100 Mbps,



Specificații:

Procesor:	Mobile Intel Pentium 4
	2.4 GHz
Memorie:	512 MB DDR
Harddisk:	40 GB
Discul optic:	Combo DVD-ROM / CD-RW
	8X / 4X
Modem:	56 Kbps V.90
Conectivitate:	10/100 Mbps
Interfață audio:	Standard
Porturi:	PS/2, USB, VGA
Alte caracteristici:	Flamingo

iar conectarea la Internet se poate realiza prin intermediul unui fax-modem inclus de 56 Kbps V.90. Interfața grafică ce impulsionează display-ul TFT de 15 inch are la bază chipset-ul NVIDIA MAP17, ce dispune de o memorie de 64MB. Unitatea de dischetă nu este inclusă în ansamblul notebook-ului, ea fiind oferită ca o soluție externă ce se conectează la unul din porturile de USB. Interfața audio,

sloturile PCMCIA, porturile paralel, PS/2, USB, VGA și Kensington sunt incluse "onboard" ca accesorii standard.

Denumire:	Navigator P4-2400dw
Gen:	Notebook
Producător:	Flamingo
Distribuitor:	Flamingo Computers
Telefon:	021-222.50.41
Preț:	1949 EURO (fără TVA)
Calitate:	★★★★★

AMD Opteron luat în vizor

În această perioadă au loc negocieri aprinse în ceea ce privește achiziționarea companiei AMD cu cea mai mare producătoare de PC-uri din lume. Motivul principal al acestor negocieri îl reprezintă implementarea de către această producătoare în sistemele proprii ale ei a modelului procesor AMD Opteron. Câtă vreme AMD încă nu a făcut publică lista cu aceste companii, însă din

afirmările zvonilor consultanți din domeniul IT principalele companii vizate sunt HP, DELL și IBM. Aceste negocieri sunt cauzate de contractele foarte avantajoase existând între aceste companii și concurenții lor.



Lansare VIA KT400A

Nămiișul nForce2 Killer, acest nou produs VIA se vrea a fi cel mai puternic chipset single-channel creat vreodată. În realitate situația nu este chiar atât de roz. În urma testelor, acest chipset a reușit să ajungă din urmă pe rivalul său nForce2, existând însă și cazurile în care nForce2-ul a dat chestii mai ușor de replicat. Acest noul chipset include nForce2-ul a dat chestii mai ușor de replicat. Acest noul chipset include nForce2-ul a dat chestii mai ușor de replicat.

Concomitent cu această lansare se preconizează apariția pe piață a seriilor bridge-ului VT8237 de la include o nouă generație de interconectori V-Link Ultra de 1 Gb/s plus suportul pentru interfața Serial ATA.



Samsung SyncMaster 210 T

Dacă ați fost vreodată puși în banala situație în care pur și simplu nu vă mai ajunge spațiul desktop-ului sau multitudinea de ferestre deschise între care v-ați rătăcit nu mai respectă nici o ordine, atunci e cazul să treceți la un monitor mai mare, mai drept, mai colorat ☺. O astfel de soluție vine de la Samsung sub denumirea 210T. 210T nu este nimic altceva decât un monitor TFT de 24 inch cu o rezoluție nativă de 1600 x 1200. Nivelul de contrast este de 500:1, iar unghiul de vizibilitate este de 160 de grade. Datorită tehnologiei de ultimă generație în domeniul multimedia, Samsung 210T oferă toată gama de conectori pentru conexiuni VCR, DVD, receiver etc.

Explorând opțiunile meniului, des-

coperim facilități ca picture in picture, auto adjustment, color control etc. Acest monitor este destinat cu precădere celor ce utilizează aplicații de tip office sau programe profesionale de grafică.



Denumire: SyncMaster 210T
Gen: Monitor TFT
Producător: Samsung
Distribuitor: DECK Computers International
Telefon: 021-434.34.00
Preț: 2438 EURO (fără TVA)
Calitate:

Samsung SyncMaster 241MP

Cu acest model de display, Samsung deschide o nouă eră a tehnologiei LCD. Designul excepțional și calitățile sale tehnice deschid noi perspective asupra imaginii. Fie că folosește ca sursă de imagini un computer, fie că recepționează un post TV, rezultatul este extraordinar. Ținând cont de formatul imaginii 16:9, acest monitor are o diagonală de 24 inch. Rezoluția sa nativă este de 1900 x 1200. În acest caz, unghiul de vizibilitate este de 170 de grade, iar nivelul contrastului este de 500:1. Timpul de răspuns este de 25 ms, o valoare rezonabilă ținând cont de dimensiunile acestui monitor. La capitoul televiziune, Samsung SyncMaster 241MP deschide noi orizonturi în ceea ce pri-

vește standardul HDTV. Datorită TV Tuner-ului inclus, acest monitor se poate folosi și pe post de televizor, existând și posibilitatea ca tuning-ul și controlul canalelor TV să fie realizate cu ajutorul unei telecomenzi incluse.



Denumire: SyncMaster 241MP
Gen: Monitor/TV TFT
Producător: Samsung
Distribuitor: DECK Computers International
Telefon: 021-434.34.00
Preț: 3881 EURO (fără TVA)
Calitate:

Geforce4 MX și Geforce4 Ti se retrag

Cunoscute sub numele de card NV31 și NV34, noile chipset-uri GeForce FX 5200 respectiv GeForce FX 5600 vor să le înlocuiască pe înaintașele acestora cu răspuns la intensiva ATI Com-form specificărilor, aceste chipset-uri grafice oferă suport complet pentru varianta de DirectX 9.0, în timp ce din tabeaua ATI doar Radeon 9700 oferă acest suport. Printre îmbunătățirile majore de care se vor bucura

noile chipset-uri grafice se numără și sistemul de răcire. Datorită construcției, aceste procesoare grafice nu vor mai necesita sisteme de răcire supradimensionate, fapt ce va permite și utilizarea slotului PCI din care vor



Se întâmplă și la case mai mari

Începând cu această perioadă a anului, compania IBM începe să retragă de pe piață peste 150 unități de monitorizare TFT produse în perioada iunie – septembrie 1997. Acest lucru se datorează unei componente din interior care după o folosire îndelungată prezintă urme de supraîncălzire. Acest defect poate duce la incendii sau alte evenimente. Toate

monitoare retrase vor fi rambursate "pe banii" companiei, utilizatorii acestora având drept de câștigat.



Shuttle XPC SN41G2 mini-barebone system

Soluțiile mobile și compacte nu întârzie să apară. O astfel de modalitate de a-ți transforma PC-ul obișnuit într-o versiune "mobilă" vine din partea celor de la Shuttle. Ea constă într-o carcasă de tip Flex ATX, în interiorul căreia s-a montat o placă de bază Shuttle dotată până în dinți cu tot ce are nevoie un computer normal ca să funcționeze. Placa de bază are un Socket 462 destinat procesoarelor AthlonXP/ Athlon/Duron cu FSB-ul la 200/233 MHz. Responsabil cu bunul mers al



CARACTERISTICI

Tip CPU:	Athlon
FSB:	200/233 MHz
Tip Carcasă:	Flex ATX
Chipset:	nVidia nForce2
AGP Slot:	1 x AGP 4x/8x
PCI Slot:	1 x 32 bit/33 MHz
Memorie:	2 x DIMM Socket – Max 2 GB
Audio:	nForce2 – sunet Dolby Digital – 6 canale
Video:	onboard – GeForce4 MX

lucrurilor în ceea ce privește conectarea într-o rețea este chipset-ul Realtek 8201BL cu suport pentru conexiuni 10/100 Mbps. Pentru redarea imaginilor video producătorii au apelat la chipset-ul GeForce 4 MX.

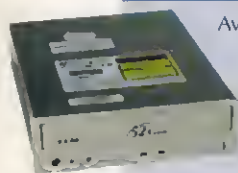
Pentru memorie se pot folosi cele două sloturi de 184 de pini, în care se poate monta o cantitate maximă de 2 GB. În ceea ce privește sunetul onboard, el are la bază chipset-ul Realtek ALC 650. Pentru expansiune se pune la dispoziție un slot AGP și un slot PCI, cu ajutorul cărora se poate realiza un upgrade în funcție de necesitățile utilizatorului. Acest sistem este alimentat de o sursă ATX de 200 W.

Răcirea procesorului se realizează printr-un sistem de special heat-pipe-uri, care au rolul de a conduce căldura degajată de procesor direct către cooler-ul sistemului.

Configurarea opțiunilor legate de procesor se realizează prin intermediul unor jumperi poziționați în imediata vecinătate a procesorului.

Denumire:	XPC SN41G2
Gen:	Barebone
Producător:	Shuttle
Distribuitor:	Fit Distribution
Telefon:	N/A
Preț:	384 USD (fără TVA)
Calitate:	

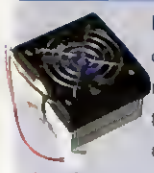
Teac CD-RW Drive



Având în portofoliu o viteză de scriere a unui CD-R la maxim 52x, această unitate oferă un mod foarte accesibil de a arde CD-urile în cel mai scurt timp posibil. Pentru a acoperi inconvenientele unor sisteme mai "lente", această unitate are în componență și funcții de protecție underrun, funcții care în anumite situații pot salva de la moarte un amărât de blank în care unii își pun foarte multe speranțe.

Denumire:	CD-W552EK
Gen:	Unitate CD-RW
Producător:	Teac
Distribuitor:	Flamingo
Telefon:	021-222.50.41
Preț:	83 USD (fără TVA)
Calitate:	

Speeze Eagle Stream



Destinat în special procesoarelor AMD, acest tip de cooler se remarcă în mod deosebit prin nivelul destul de scăzut al zgomotului produs. Speeze Eagle Stream are în componență și un miez din cupru cu rolul de a transfera mai ușor temperatura dintre procesor și cooler-ul propriu-zis. Sistemul de prindere este destul de rigid, fapt ce va necesita un grad sporit de atenție în momentul instalării pe procesor.

Denumire:	Eagle Stream
Gen:	CPU Cooler
Producător:	Speeze
Distribuitor:	Caro Group
Telefon:	021-313.71.09
Preț:	8 USD (fără TVA)
Calitate:	

Surecom Broadband Router



Surecom Internet Broadband Router oferă cea mai simplă, eficientă și ieftină soluție pentru împărțirea unei conexiuni la Internet între utilizatorii unei minirețele de bloc. Toți parametrii de configurare se realizează printr-o interfață WEB. Surecom Broadband dispune și de un switch cu 4 porturi ce pot funcționa în modul 10/100. Prezența celui de-al 5-lea conector RJ-45 facilitează conexiunea la un modem de cablu sau DSL.

Denumire:	EP-4504AX
Gen:	Internet Broadband Router
Producător:	Surecom
Distribuitor:	RAL Computers
Telefon:	021-323.78.30
Preț:	90 USD (fără TVA)
Calitate:	

Sony S71R



Calitatea produselor Sony nu se dezmințe nici în acest caz. Rezoluția maximă a acestui monitor TFT de 17 inch este de 1280 x 1024. Printre multitudinea de funcții din meniul de configurare se găsește și opțiunea de Auto-Image-Set, care are rolul de autoajustare a caracteristicilor imaginii în funcție de rezoluția sau parametrii furnizați de utilizator. Unghiul de vizibilitate al monitorului este de 160 de grade.

Denumire:	S71R
Gen:	Monitor TFT
Producător:	Sony
Distribuitor:	Flamingo
Telefon:	021-222.50.41
Preț:	599 USD (fără TVA)
Calitate:	

A4TECH Wireless Office Desktop

Conceptul după care s-a creat acest set desktop a fost acela de a permite mâinilor o poziție cât mai comodă și odihnitoare în timpul tastării. Confortul sporit este realizat și prin amplasarea tastelor numerice pe partea stângă a tastaturii. Acest lucru permite un acces mai ușor la taste, facilitând deopotrivă lucrul cu ambele mâini prin reducerea distanței dintre mâna dreaptă și tastatură. Noul layout aplicat tastaturii precum și repositionarea unor anumite taste folosite în mod curent au fost de asemenea gândite pentru a îmbunătăți performanțele într-ale "dactilografiatului" ale celui care folosește această tastatură. Tastele multimedia și cele pentru acces rapid sunt amplasate mult mai discret, oferind un strop de profesionalism designerilor.

Mausul ce însoțește acest kit este unul de tip optic, cu o rezoluție de 800 dpi și bineînțeles a suferit și el mici modificări în design, întocmai pentru a înlesni ușurința de folosire.

În ceea ce privește funcțiile wireless, producătorii s-au depășit pe ei înșiși. Distanța maximă operațională de la care poate fi controlat un PC ce are instalat



acest Wireless Office Desktop poate depăși pe alocuri 5 metri. Nu știu dacă acest lucru ar trebui să mă bucure sau să îmi pună anumite semne de întrebare. Există pericolul ca în vecinătate să existe un alt utilizator al unei tastaturi wireless, creându-se astfel anumite situații de confuzie și panică. Din păcate, există doar 2 canale radio pe care pot fi configurate aceste tipuri de tastaturi.

Denumire: Wireless Office Desktop

Gen: Kit tastatură + maus

Producător: A4Tech

Distribuitor: UltraPRO Computers

Telefon: 021-211.70.90

Preț: 51 USD (fără TVA)

Calitate:

AIPTEK Pocket DV II



Destinată cu precădere unui segment de utilizatori cu buget mai redus, această cameră produsă de Aiptek este o soluție potrivită pentru captură de imagini foto și video, ca reportofon și ca webcam. Senzorul de imagine oferă o rezoluție maximă de 1,3 Megapixeli CMOS. Memoria internă permite stocarea de până la 30 de minute în format audio sau 2 minute în format video. Memoria poate fi extinsă cu ajutorul Compact Flash-urilor până la maxim 512 MB.

Denumire: Pocket DV II

Gen: Cameră foto digitală

Producător: Aiptek

Distribuitor: Depozitul de Calc.

Telefon: 021-221.73.77

Preț: 163 USD (fără TVA)

Calitate:

Gigabyte Radeon 9700 PRO



Considerată la ora actuală cea mai puternică placă video, Gigabyte Radeon 9700 PRO constituie cea mai bună alegere pentru un computer destinat jocurilor. Alături de cei 128 MB de memorie DDR, placa în cauză oferă suport pentru AGP 8X și DirectX 9.0. Placa oferă și funcții de TV-Out, iar dacă dispuneți de un al doilea monitor, puteți să vă faceți o extensie a desktop-ului pe două monitoare.

Denumire: GB Radeon 9700 PRO

Gen: Placă grafică

Producător: Gigabyte

Distribuitor: UltraPRO Comp.

Telefon: 021-211.70.90

Preț: 365 USD (fără TVA)

Calitate:

TRENDnet TEW-303PI



Cu o astfel de placă de rețea în computer nu vă mai simțiți legat de cablul de rețea care adesea ne creează probleme atunci când vine vorba de mutat mobila prin cameră. Rata maximă de transfer a datelor este de 22 Mbps. Această valoare poate fi influențată și de distanța până la cel mai apropiat Access Point sau o altă placă de rețea de același gen.

Denumire: TEW-303PI

Gen: Placă de rețea wireless

Producător: TRENDnet

Distribuitor: Depozitul de Calc.

Telefon: 021-221.73.77

Preț: 62 USD (fără TVA)

Calitate:

3.5" External Enclosure



Deseori ne-am lovit de probleme legate de transportul unor cantități mai mari de date de pe un computer pe altul. El funcționează pe principiul unui rack mobil. Deosebirea este că pentru transferul datelor se folosește un port USB. Datorită modului de alimentare extern, nu mai este necesară restartarea sistemului. Acest model de rack se găsește și în varianta de 5.25" pentru unități CD-ROM, CD-RW, DVD etc.

Denumire: ME-720 Series

Gen: Rack Extern

Producător: N/A

Distribuitor: UltraPRO Comp.

Telefon: 021-211.70.90

Preț: 52 USD (fără TVA)

Calitate:

Logitech MOMO Racing Force Feedback Wheel

Jocurile cu mașini au fost întotdeauna un prilej de bucurie pentru foarte multă lume. Dacă mai e și un joc care să arate bine și să mai fie cât de cât realist, cu atât mai bine. Să fie oare din pricina faptului că cei fără permis de conducere își doresc unul foarte mult sau cei care au deja așa ceva nu vor să vadă pe pielea lor cum e să faci un "mic" accident? Nu știu cum o fi, însă eu apăs pe pedala de accelerație și încerc să descriu un nou produs Logitech destinat acestui scop. În comparație cu alte produse din branșa Logitech, MOMO Racing Force Feedback Wheel are un volan destul de mare, greu și robust pentru categoria din care face parte. Volanul permite rotații de până la 240 de grade, iar cele 6 butoane din centrul acestuia sunt uneori necesare într-o cursă foarte strânsă (de exemplu, poți să schimbi melodia din playlist-ul Winamp-ului). Atât volanul, schimbătorul de viteze, cât și pedalele sunt acoperite cu un strat subțire de cauciuc, special aplicat pentru a nu fi surprinși de diferite "alunecări" de situație în timp ce facem o alimentare la Pit Stop.



Conectarea la PC se realizează la unul din porturile USB, iar pentru întreg sistemul de force feedback este necesară o alimentare separată de la o sursă de 220 V.

■ Bogdan S

Denumire: MOMO Racing Wheel

Gen: Volan + Pedale

Producător: Logitech

Distribuitor: Flamingo Computers

Telefon: 021-222.50.41

Preț: 125 USD (fără TVA)

Calitate:

A4Tech Ergo A-Shape



Noul design Ergo A-Shape a fost special creat pentru a preveni sau minimaliza pe cât posibil eventualele probleme legate de poziția incomodă a mâinilor în timpul tehnoredactării. Pentru un grad mai ridicat de flexibilitate, producătorii au considerat că ar fi mai potrivit ca acest kit să fie complet wireless. În ceea ce privește "soricelul", nu există foarte multe deosebiri față de un maus optic obișnuit.

Denumire: Ergo K89-835RP

Gen: Testatură multimedia

Producător: A4Tech

Distribuitor: UltraPro Comp.

Telefon: 021-211.70.90

Preț: 40 USD (fără TVA)

Calitate:

Canon i320



Ținând cont de categoria din care face parte, această imprimantă cu cerneală oferă o combinație reușită între calitate, viteză și performanță. În modul color se poate imprima la o rezoluție maximă de 2400 x 1200 dpi cu o viteză de 7 pagini pe minut. În mod alb-negru viteza crește la 10 pagini pe minut. Pentru conexiune se folosește un port USB, recomandat fiind USB 2.0.

Denumire: i320 Color Bubble Jet

Gen: Imprimantă cu jet

Producător: Canon

Distribuitor: Tornado Systems

Telefon: 021-312.75.07

Preț: 70 USD (fără TVA)

Calitate:

Allied Telesyn PCMCIA PC Card



Allied Telesyn AT-WCL452 este destinat sectorului de mobile, portabile și notebook-uri. Cu ajutorul acestui dispozitiv aveți asigurată mobilitate deplină sau accesul la resursele unei rețele chiar și acolo unde este imposibil de instalat sau montat un cablu de rețea. Compatibil cu standardul IEEE 802.11b, vi se oferă o rată maximă de transfer de 11 Mbps. AT-WCL452 poate fi folosit cu succes pe o rază de aproximativ 300 de metri.

Denumire: AT-WCL452

Gen: PCMCIA Wireless LAN Card

Producător: Allied Telesyn

Distribuitor: Genesys Software

Telefon: 021-242.05.42

Preț: 76 USD (fără TVA)

Calitate:

Corsair Twin Pair



Conform specificațiilor producătorului ("extreme memory speed") acest tip de memorie se adresează în primul rând pasionaților de overclocking și se comercializează numai în varianta Twin Pairs. Singurele plăci de bază pe care se pot monta astfel de memorii sunt cele ce dețin chipset-uri capabile să lucreze în mod Dual-Channel sau cu Granite Bay. Cele două module lucrează la o frecvență de 400 MHz, iar împreună totalizează 512 MB DDRAM.

Denumire: TWINX512-3200LLP1

Gen: Memorie DDRAM

Producător: Corsair

Distribuitor: Caro Group

Telefon: 021-313.71.09

Preț: 217 USD (fără TVA)

Calitate:

Hercules Digifire 7.1

Pentru cei care au nevoie de o placă de sunet potrivită în perspectiva achiziționării unui sistem de boxe 7.1, Hercules oferă cel mai nou model de vârf al său: Digifire 7.1. Construită pe baza procesorului audio Cirrus Logic CS4624, Digifire ar putea fi lesne confundată cu Hercules Fortissimo III dacă nu ar avea în plus două porturi Firewire, iar numărul de canale audio accelerate 3D în hardware nu ar fi de 32 (cu 20 mai puține decât la modelele Fortissimo). Intrarea audio digitală pentru CD a Digifire funcționează corect numai la o secundă, două după pornirea rulării piesei de pe un CD audio, din cauza unei latențe a sincronizării cu "ceasul" sursei audio digitale. Calitatea audio este comparabilă cu cea a Fortissimo III, rata maximă de sampling de care este capabilă Digifire 7.1 fiind de 48 000 Hz, la o adâncime pe biți de 16 bit. Panelul software de control al Digifire 7.1 este bine

realizat, permițând configurarea rapidă și în amănunt a plăcii. Tot la capitolul software, remarc prezența în pachetul Digifire 7.1 a versiunii integrale a programului PowerDVD Pro EX, ce permite decodarea Dolby Digital EX, pentru ieșirea în configurații de boxe de tip 6.1 sau 7.1, precum și a altui produs Cyberlink, anume Power Director 2.5 ME, destinat editării video. În opinia mea însă, Hercules Digifire 7.1 oferă mai puțin decât o placă de sunet Creative Audigy, la un preț foarte apropiat de al acesteia.

■ Marius Ghinea



Denumire: Digifire 7.1

Gen: Placă de sunet

Producător: Hercules

Distribuitor: UbiSoft România

Telefon: 021-231.67.69

Preț: 62 EURO (fără TVA)

Calitate: 5



GeForce4 Ti4200-8X Series

V9280S Super Fast

- GeForce4 Ti4200-8X
- AGP 8X
- 128MB DDR BGA Memory
- 20% Higher Clock Rate
- Super cooling solution with Copper-fin
- DVI, 2nd VGA, Video-in, TV-out

V9280 Video Suite

- GeForce4 Ti4200-8X
- AGP 8X
- 128MB DDR
- Super cooling solution with Copper-fin
- Most Comprehensive Innovations
- Dual-DVI, Dual-VGA, Video-In, TV-out
- Smart Doctor, Smart Cooling

V9280 I/O

- GeForce4 Ti4200-8X
- AGP 8X
- 128MB DDR
- DVI, 2nd VGA, TV-out

ASUS V9280 S
Super Fast 600MHz
 20% faster than Generic **Ti4200** 8X

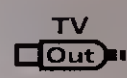
Features Included



AGP 8X



64/128MB DDR



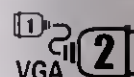
TV-out



Video-in



DVI



2nd VGA



3 YEAR WARRANTY

Magazin UltraPRO Service Center Distribuție zonala

BUCUREȘTI: Sca. Stefan cel Mare nr. 54, Tel: 021-211.70.90; B-dul N. Titulescu nr. 117, Tel: 021-222.20.36; B-dul Regina Elisabeta nr. 30, Tel: 021-310.11.65; B-dul Stirbei Voda nr. 162, Tel: 021-212.65.02; B-dul Corneliu Coposu nr. 3-5, bl. 101, Tel: 021-326.73.63; Calea Dorobantilor nr. 116-122, bl. 6, Tel: 021-231.86.33; Str. George Enescu nr. 36-42 (P-ta Lahovari), Tel: 021-210.07.98; Calea Mosilor nr. 292, bl. 38, Tel: 021-211.17.66; Str. Pantelimon nr. 93, Tel: 021-250.16.12; B-dul Al.Obregia nr. 18, Tel: 021-460.31.13; BRASOV: B-dul 15 Noiembrie nr. 37, Tel: 0268-47.22.88; B-dul Republicii nr. 15, Tel: 0268-41.04.20; CONSTANTA: B-dul Ferdinand nr. 89A, bl. ARI, Tel: 0241-61.50.00; Str. Stefan cel Mare nr. 67, Tel: 0241-52.20.30; B-dul Tomis nr. 97, Tel: 0241-55.20.37; CRAIOVA: B-dul Al. I. Cuza, bl. 10C, Tel: 0251-42.10.10; IASI: Str. Banu nr. 8, Tel: 0232-26.63.43; PITESTI: B-dul Republicii, bl. G1 (Casa Carli), Tel: 0248-22.37.28; TIMISOARA: Piata Morastii nr. 1-2, Tel: 0256-43.05.99

KTech Electronics, Bucuresti, Calea Grivitei 897, Tel: 021-22.44.535, Fax: 021-22.45.586

**KTech
Electronics**

Magazin on-line:
www.ultrapro.ro



www.ultrapro.ro
office@ultrapro.ro

Flamingo Maestro Pro

Nevoia de putere de calcul din ce în ce mai mare a obligat într-o oarecare măsură producătorii și nu în ultimul rând distribuitorii să ofere soluții hardware dintre cele mai performante și mai puternice. Un astfel de exemplu este și acest sistem ce poartă logo-ul Flamingo. Sub aspectul impunător al unei carcase profesionale s-a creat unul dintre cele mai performante sisteme existente la ora actuală pe piață. Întreg ansamblul se "învârtă" în jurul unui procesor Intel Pentium 4 ce rulează la o viteză de 3,06 GHz. Împreună de cei 512 MB memorie RAM și cu cele două harddisk-uri IBM ce totalizează 200 de GB memorie de stocare, acest sistem devine automat preferatul chiar și al celor mai înrăiți gameri. Dacă tot veni vorba de jocuri, acestea pot fi admirate în toată splendoarea lor datorită plăcii grafice ce poartă numele de ATI Radeon 9700. Nici melomanii nu au fost uitați, în interiorul carcasei fiind prezent un Creative Audigy 2.

Flamingo Maestro Pro mai are în componență și o unitate optică DVD-ROM Sony perfectă pentru vizionarea filmelor de pe acest tip de suport,

plus citirea și scrierea de medii CD și CD-RW.

Pentru cei care doresc să își "omoare" timpul cu capturi și prelucrări de secvențe video există câteva porturi Firewire folosite pentru conectarea diverselor accesorii destinate acestui scop.

■ Bogdan S



Denumire: Maestro Pro

Gen: Dream Machine

Producător: Flamingo

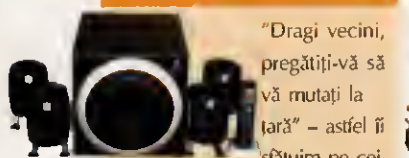
Distribuitor: Flamingo Computers

Telefon: 021-222.50.41

Preț: 1949 USD (fără TVA)

Calitate: [Rating: 5 stars]

Logitech THX Speaker System



"Dragi vecini, pregătiți-vă să vă mutați la țară" – astfel îi sfătuim pe cei

care locuiesc în preajma deținătorilor acestui sistem audio. Puterea totală este de 400 W RMS (adică pe bune) și sunt distribuiți astfel: 188 W pentru subwoofer și câte 53 W pentru fiecare dintre cei 4 sateliți. Boxele Logitech Z-560 sunt certificate THX – standardul de calitate pentru sisteme audio profesionale.

Denumire: Z-560 4.1 THX

Gen: Boxe audio

Producător: Logitech

Distribuitor: Flamingo Comp.

Telefon: 021-222.50.41

Preț: 329 USD (fără TVA)

Calitate: [Rating: 5 stars]

Corega Wireless Access Point



Dacă aveți acasă două sau mai multe PC-uri, mi s-ar părea o idee bună să fie legate între ele printr-o rețea. Problema

se pune atunci când trebuie să întinzi firele prin casă. O soluție foarte comodă ar fi folosirea unor plăci de rețea wireless care împreună cu un astfel de Access Point încheagă o rețea ce va rula la o viteză de 11 Mbps. Access Point-ul are în componență și un conector RJ-45 cu ajutorul căruia se poate conecta la o rețea deja existentă printr-un cablu UTP.

Denumire: APL-11

Gen: Wireless Access Point

Producător: Corega

Distribuitor: Genesys Software

Telefon: 021-242.05.42

Preț: 112 USD (fără TVA)

Calitate: [Rating: 5 stars]

EPoX 8RGA+



Opțiunile de overclocking, stabilitatea sistemului, ajustarea din

BIOS a valorilor de alimentare a procesorului reprezintă doar câteva argumente care ne fac să considerăm această placă de bază una dintre cele mai performante din categoria din care face parte. Dintre facilitățile cele mai importante merită menționată placa video onboard ce poartă cu mândrie denumirea GeForce 4 MX.

Denumire: EP-8RGA+

Gen: Placă de bază

Producător: EPoX

Distribuitor: Depozitul de Calc.

Telefon: 021-221.73.77

Preț: 142 USD (fără TVA)

Calitate: [Rating: 5 stars]

Tele-Fix PCRM



Tele-Fix PCRM reprezintă o soluție completă

software și hardware cu ajutorul căreia se poate realiza service-ul unui PC aflat la distanță, folosindu-se tehnologia point-to-multipoint. Opțiunile de configurare permit controlul PC-urilor chiar de la nivelul BIOS-ului și terminând cu configurări de sisteme de operare. Conexiunea este protejată anti-hacker printr-o codare hardware. Comunicarea cu PC-ul client se face prin Modem Dial-Up.

Denumire: PCRM-33

Gen: Disp. comandă la distanță

Producător: Tele-Fix Corp.

Distribuitor: Mycroft System

Telefon: 021-256.92.03

Preț: N/A

Calitate: [Rating: 5 stars]

GET MOBILE

Neonode N1

Noul terminal mobil N1 produs de compania suedeză Neonode sparge tiparele după care sunt fabricate actualele telefoane mobile. Neonode N1 dispune de o nouă tehnologie ce transformă acest telefon într-un instrument multimedia. În afară de camera video, touchscreen-ul inclus și conectorii USB, acest telefon dispune și de un port infraroșu de mare viteză cu ajutorul căruia se pot transfera date cu o viteză maximă de 4 mbps. Datorită sistemului de operare Windows CE.NET v4.1, pe acest telefon se pot folosi funcții de MP3 Player, Video Player, Web Browser, Client de Email etc. Folosind aplicația PocketPC 2002, vi se oferă

opțiuni de editare de text (Notepad) sau editare foto. Cantitatea de informații ce poate fi stocată în agenda telefonului este teoretic infinită. Exceptând cei 16 MB SDRAM incluși, telefonul oferă posibilitatea de a expanda această memorie până la o valoare de 1GB.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	88 x 52 x 21 mm
Greutate:	86 g
Display:	Touchscreen – TFT 2,2"
Rezoluție Display:	176 x 220 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 1100 mAh
Stand-by:	maxim 250 ore
Talk time:	3-3,5 ore



Motorola A760

Creat pentru a oferi servicii dintre cele mai profesionale, Motorola A760 include toată gama de facilități pe care un utilizator dorește să aibă de la un telefon mobil. Pe lângă al său Linux ca sistem de operare, Motorola A760 are în dotare o cameră foto, un display touchscreen, un client de mail POP3/SMTP, funcții de WAP și Bluetooth plus o sumedenie de jocuri grație suportului Java. Modul de construcție permite personalizarea telefonului atât pe dinafară, cât și pe dinăuntru. În ceea ce privește aspectul exterior, producătorii oferă o gamă foarte variată de "fețe" de

schimb. Cât despre aspectul interior, utilizatorul are ultimul cuvânt în alegerea screen-saver-ului care să îi anime ecranul frumos colorat. Ca o tradiție în lumea Motorola, tot mai multe terminale dețin funcții de Tri-Band, iar acest model poate funcționa pe rețelele GSM de 900, 1800 și 1900.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	N/A
Greutate:	N/A
Display:	Touchscreen"
Rezoluție Display:	N/A
Tip acumulator:	Li-Ion 800 mAh
Stand-by:	maxim 350 ore
Talk time:	3 ore



Siemens SX1

Datorită caracteristicilor oferite utilizatorului, SX1 îmbină armonios utilul cu plăcutul. După succesul pe care l-au avut cu modelul SL45i, cei de la Siemens au hotărât ca și acest terminal GSM să dispună de facilitățile serviciilor 2.SG, servicii ce constau în transmitia de mesaje video MMS și oportunitățile realizate în domeniul download-urilor de aplicații folosind tehnologia OTA (over-the-air).

Pentru o poziție mai comodă a mâinii în timpul navigării prin meniuri sau în timpul jocurilor, s-a modificat și amplasamentul tastelor. Astfel, tastele numerice au

fost poziționate pe marginile telefonului, restul de taste suferind și ele mici modificări de design. Pentru iubitorii de jocuri, Siemens SX1 oferă și suport pentru "play on lan" cu alți utilizatori de SX1 prin conexiuni wireless.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	109 x 56 x 19 mm
Greutate:	110 grame
Display:	Grafic TFD
Rezoluție Display:	176 x 220 pixeli
Tip acumulator:	Li-Po 1000 mAh
Stand-by:	maxim 300 ore
Talk time:	până la 4 ore





Service autorizat

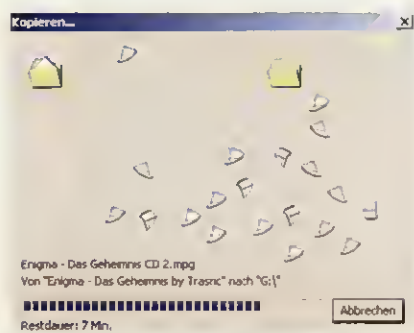
Daniel Pancu – @

"Am și eu o problemă cu placa video. Nu-mi mai merg driverele. Atunci când intră în Windows îmi zice: *Something is wrong with your display adapter settings...* și intră în display settings. Dacă schimb rezoluția sau adâncimea de culori îmi zice să rebootez, dar rezoluția tot nu se schimbă. Precizez că am un AMD Duron la 1 Ghz, placă video ATI Xpert 98 Pro la 8mb, HD de (doar) 4GB, 12B Ram etc. Până acum totul mergea OK. S-a întâmplat fără să-i fac nimic!!!"

R: Asemenea probleme se întâmplă mai des din pricina unor utilitare sau jocuri ce modifică la nivel de regiști anumiți parametri ai plăcii video. Încearcă să dezinstalezi tot ce este legat de placa ta video. După restartarea sistemului lasă să îți instaleze Windows-ul driverele generice, după care reinstalezi ultimele drivere ATI apărute pentru placa ta video.

Sorin Bulei – @

"Am următoarea configurație: Athlon 1400 cu MB VIA KT133 (663AS PRO), Nvidia GF2 MX 400 cu 32Mb cu Detonator 40.72, 256 Mb RAM și Windows XP Professional. Problema apare când încerc să joc MOHAA. Jocul se încarcă dar merge extraordinar de încet, între o mișcare de maus și mutarea efectivă a cursorului pe ecran trec 5-10 secunde și asta în partea de meniuri a



jocului. De jucat efectiv nici nu poate fi vorba. Am mai avut o problemă asemănătoare la IL2 Sturmovik, dar acolo am ales din setări să ruleze în Direct 3D (nu OpenGL) și a mers bine. În MOHAA nu am găsit această setare și nu am reușit să-l fac să meargă nici cu toate setările la minim. În rest nu am nici o problemă, trece toate testele DirectX și pot rula și aplicații mari consumatoare de resurse (de exemplu, editare video). Vă mulțumesc."

R: În situația în care ai instalat un



E clar, cineva e supărat rău pe viață...

antivirus, încearcă să îl oprești înainte de a porni jocul. O altă soluție salvatoare ar fi și instalarea unei versiuni mai noi de drivere "Detonator". Dacă nici asta nu îți este de ajutor, caută să download-ezi de pe Internet ultimul patch MOHAA. (<http://downloads.gameplanet.co.nz/dl.dyn/Files/3008.html>)

Bogdan – București – @

"Am și eu o întrebare la voi. Ați putea vă rog să-mi spuneți numele unui pachet BUN de codec-uri audio și video? Spuneți-mi vă rog și adresa de unde le pot lua. M-aș bucura dacă mi-ați da mai multe alternative."

R: La ora actuală unul dintre cele mai folosite pachete codec/decode este Nimo's Codec Pack. Ultima versiune o poți lua de pe <http://nimo.titaneski.com/modules/news/>.

Atenție însă că există posibilitatea ca în timpul unui anumit tip de instalare să dea o serie de conflicte cu anumite codec-uri instalate anterior. Totuși îți recomand să îți instalezi și ultima versiune DivX 5.0.3 plus un add-on pentru codec-ul XviD (www.xvid.org).

Alex Trifu – @

"Am următoarea configurație: AMD Duron 800 Mhz, nVIDIA GeForce 2 MX 200 64 MB SDRAM, 384 MB RAM SDR, HDD Seagate Barracuda 40 Gb, Windows XP Professional. Problema pe care o am este următoarea: când vreau să joc unele jocuri (Quake 3, MohAA, Neverwinter Nights, SoF 2 double helix...) zice că îmi trebuie Open GL. Vă rog spuneți-mi ce trebuie să fac. Sunt disperat."

R: Rezolvarea ar putea să vină cu o instalare "pe curat" a ultimelor drivere Detonator.

Dick Slammer – @

"Mi-am luat acum un MB ASUS A7VBx și 256 MB DDR PC 3200. Am un Duron la B50. Merită să îi fac overclock la 1400 sau să îmi iau un procesor nou? E bună placa asta de bază?"

R: Placa de bază este destul de reușită, însă pentru un asemenea overclock îți trebuie un supersistem de răcire, care ar costa de câteva ori mai mult decât un procesor nou. Sfatul meu este că dacă vrei să îi faci overclocking, ar trebui să îl faci în limita temperaturii până la care un procesor ar putea să funcționeze în condiții optime. O temperatură foarte ridicată îți va distruge mai devreme sau mai târziu procesorul. Dacă totuși vrei performanțe ridicate, încearcă un procesor Athlon. E mult mai stabil față de frățiorul său Duron.

■ **BogdanS**

...save our values...

CD, MC, DVD manufacturing on firm grounds



Copy protection for CD-Audio and CD-ROM

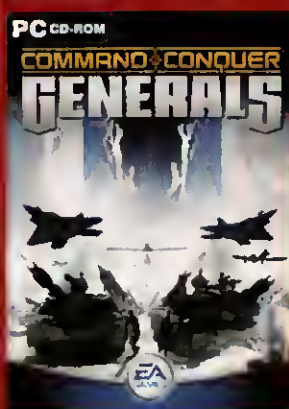
VTCD VIDEOTON
Compact Disc Factory Ltd.



H-1001 Székesfehérvár, Pf.: 170. Tel.: +36-22-622-671, Fax: +36-22-622-677 Email: vtcd@vtcd.hu Internet: www.vtcd.hu



CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă jocul Command&Conquer: Generals

Cine sunt teroriștii din Command&Conquer: Generals?

- a. GLA ☐
- b. talibanii ☐
- c. IRA ☐

Nume, prenume: _____

Nr. _____ Nr. _____ BL _____ Sc. _____ An. _____

Localitate: _____ Cod _____ Județ _____

Telefon: _____ e-mail: _____

Înspănuiește cu cifre în articolul Adresați fondul de acest număr.

Preocupăți telefonul și trimiteți-l pe adresa Yruba@level.ro sau Yruba@level.ro SRL, PO Box 200, 06200 București, România. Tel: 011 200 2000.



CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă jocul Conflict Zone

Cine este personajul principal din jocul
Tom Clancy's Splinter Cell?

- a. Sam Fisher ☐
- b. Serious Sam ☐
- c. Sam Cumplitul ☐

Nume, prenume: _____

Nr. _____ Nr. _____ BL _____ Sc. _____ An. _____

Localitate: _____ Cod _____ Județ _____

Telefon: _____ e-mail: _____

Înspănuiește cu cifre în articolul Adresați fondul de acest număr.

Preocupăți telefonul și trimiteți-l pe adresa Yruba@level.ro sau Yruba@level.ro SRL, PO Box 200, 06200 București, România. Tel: 011 200 2000.

THRUSTMASTER

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă Multitap PS2

Pe baza cărui procesor este construită placa de sunet
Hercules Digifire 7.1?

- a. Cirrus Logic CS4624 ☐
- b. Intel ☐
- c. Athlon XP ☐

Nume, prenume: _____

Nr. _____ Nr. _____ BL _____ Sc. _____ An. _____

Localitate: _____ Cod _____ Județ _____

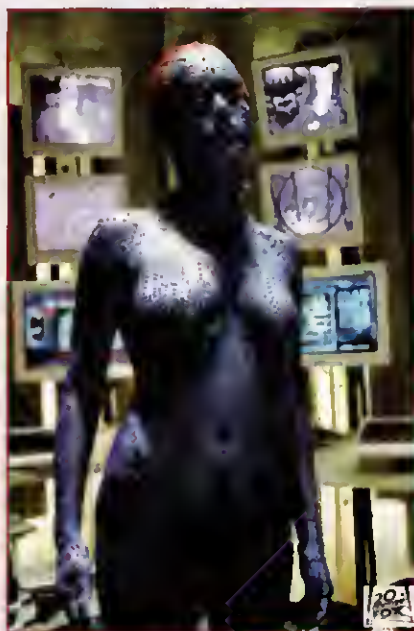
Telefon: _____ e-mail: _____

Înspănuiește cu cifre în articolul Adresați plăci de sunet din acest număr.

Preocupăți telefonul și trimiteți-l pe adresa Yruba@level.ro sau Yruba@level.ro SRL, PO Box 200, 06200 București, România. Tel: 011 200 2000.

X-Men 2

Mutații continuă lupta împotriva unei societăți care-i urăște și care le dorește dispariția. Cauza lor devine și mai disperată în urma unui atac al unei ființe nedeterminate, încă ce pare să aibă puteri nemăsurate. Atacul aduce din nou în discuția publică și politică așa-numitul Mutant Registration Act și



dă apă la moară puternicei mișcări anti-mutați condusă de William Stryker, un fost comandant militar care se zvonește că ar fi condus numeroase experimente făcute pe mutați. Experiențele lui Striker din acest domeniu se leagă cumva de trecutul misterios al lui Logan. În timp ce Wolverine își caută originile, Stryker lansează programul său anti-mutați printr-un atac

împotriva reședinței lui Xavier. Magneto, cel care tocmai a evadat din închisoarea sa de plastic, propune un parteneriat cu X-Men pentru a lupta împotriva dușmanului lor comun: Striker. X-Men se află în fața celei mai grele încercări la care au fost supuși până acum.

Distribuit de InterComFilm România

Maid in Manhattan

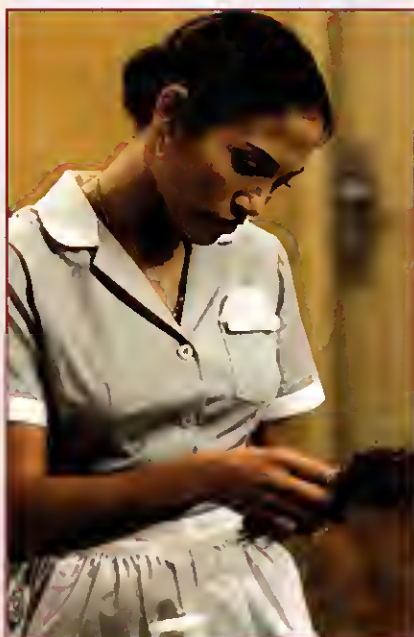
Marisa Ventura (Jennifer Lopez) este o femeie puternică care visează la o viață mai bună pentru ea și pentru copilul ei, Ty. Ea este cameristă la un

hotel de prima clasă, Beresford, din Manhattan. Deși nu dispun de prea mulți bani, cei doi reușesc să ducă o existență normală. Într-o dimineață de

sâmbătă, Marisa îl ia și pe Ty la locul ei de muncă. Îl roagă pe un coleg de muncă să aibă grijă de băiețelul ei cât timp ea își face treaba. Caroline Lane, una dintre clientele hotelului, o roagă pe Marisa să-i ducă înapoi hainele de firmă pe care le încercase. Marisa nu poate să reziste să nu încerce și ea hainele. În clipa următoare, ușa apartamentului se deschide și în prag apare fiul său împreună cu frumosul Christopher Marshall, un candidat la Senatul american. Ty venise să-i ceară voie mamei să se plimbe prin parc cu viitorul senator și câinele acestuia. Nu trebuie să vă mai spun că în clipa în care o zărește pe frumoasa Marisa îmbrăcată cu minunatele haine, domnul viitor senator simte o atracție nețărnută față de ea (cine nu ar simți?). Pentru a vedea cum evoluează lucrurile, va trebui să mergeți în cinematografe.

Data apariției: 11 aprilie 2003

Distribuit de InterComFilm România



Plata jocurilor online

Începând din cele mai vechi timpuri, mai exact de când au apărut jocurile online, o serie de gameri de la noi din țară s-au izbit de o problemă destul de mare atunci când și-au dorit un cont la un astfel de joc: plata. Până în urmă cu câteva luni, gamerul român a fost nevoit să folosească tot felul de metode alternative, unele legale, altele mai puțin legale. Cei cu rude, prieteni, soții și posibilități externe au reușit să-și rezolve această problemă, punându-i pe respectivii să plătească pentru ei. Cei din presa de specialitate au cerut conturi de presă, unii dintre ei reușind chiar să le și primească. Însă este clar că aceștia reprezintă un procent infim din rândul doritorilor. Pe de altă parte, unii mai "hackeri" din fire, adică "hoji" pe românește, au "făcut rost" de numerele de card ale unor persoane din străinătate și s-au descurcat. De aceea, foarte puține site-uri din străinătate mai permit efectuarea cumpărăturilor online de către persoane cu indicativul "mioritic". Vorba latinului: "După faptă și răsplată".

Plățiți cu cardul

Câteva jocuri online, și aici mă refer în special la Anarchy Online, au încercat să ofere posibilități alternative de plată. Este vorba despre așa-numitul serviciu PayByCash, prin care ai posibilitatea să trimiți banii prin Western Union. Problema este cea a comisiunilor care sunt destul de mari. Alte metode care să nu implice folosirea cardului (am făcut abstracție de cele prin plata direct din cont, pentru că sunt rezervate numai anumitor țări) nu prea mai există. Deci devine foarte clar faptul că, pentru ca tot gamerul să poată juca, este nevoie de un card virtual, un card de plată pe Internet.

Spre fericirea noastră, a tuturor, în România a început să se dezvolte cât de cât această latură a traficului de bani și au apărut cardurile virtuale. Acestea oferă posibilitatea plății exclusiv online și nu pot fi folosite de la automate, în magazine etc. Contul respectiv este alimentat de voi cu suma de bani necesară tranzacției, iar furnizorul, în cazul de față cel care deține jocul, își retrage din cont banii ce i se cuvin. Ei

bine, deocamdată la noi există doar două bănci care eliberează carduri virtuale accesibile buzunarului unui gamer obișnuit: Banca Românească.

Banca Românească Visa Virtual

Acest card virtual poate fi folosit exclusiv pentru tranzacții în aria Internetului. Pe viitor, se pare că va avea și opțiuni de e-banking local, adică plata taxelor, impozitelor etc. online. Cardul poate fi emis cu patru perioade de valabilitate: 6, 12, 18 și 24 luni. Taxa de emisie variază în funcție de perioada de valabilitate și este de la 100 000 lei până la 250 000 lei. Comisionul pentru tranzacții este de 0,25%, minim 1 dolar. Emiterea acestui card nu necesită depunerea unei sume de bani inițiale. Alimentarea contului și emiterea cardului se pot face la ghișeele de la sediul Băncii Românești.

Banc Post Taifun Virtual

În mod similar, și acest card este destinat doar cumpărăturilor în mediul Internet. Emiterea lui se face la cerere, simultan cu cardul Taifun Clasic, taxele de emisie fiind obligatorii doar pentru acesta. Taifun Clasic permite efectuarea de plăți în lei doar în România. Astfel, emiterea de card costă 30 000 lei,

existând și o depunere minimă inițială de 1 000 000 lei. Suma minimă pe care trebuie să o aveți în cont este de 150 000 lei. Cu acest Taifun Clasic puteți alimenta Taifun-ul Virtual de la orice automat bancar BancPost. Pentru a putea face cumpărături de pe Internet, trebuie să plătiți un abonament la serviciul de Internet Banking în valoare de 1 USD lunar și să plătiți și garanția aferentă de 50 USD. Pentru plăți de genul conturilor pentru jocuri nu este necesar acest abonament. Avantajele mari pe care acest card le are sunt faptul că respectivul cont virtual poate fi alimentat foarte ușor și comisioanele de transfer în dolari în străinătate sunt de 0%. Cursul valutar folosit pentru conversia leilor în dolari este unul interbancar apropiat de cel BNR.

Pentru ambele carduri nu trebuie decât să aveți peste 18 ani, să vă prezentați la ghișeele băncilor cu buletinul și banii necesari, unde veți face o cerere și vi se va spune când să veniți să vă ridicați cardurile. Desigur, foarte multe bănci din România oferă posibilitatea emiterii cardurilor în valută. Problema acestora este că sunt foarte puține site-uri din exterior care mai acceptă plăți de pe acestea. Cardurile virtuale sunt valabile oriunde vedeți scris Romania, inclusiv pentru oricare dintre jocurile online lansate până acum.

■ Locke



Jurnal Anarchy Online

În perioada care a trecut de la ultimul jurnal (adică o lună), deși nu am avansat foarte mult în nivel, adică am ajuns și eu pe la 38, s-au întâmplat o serie de lucruri foarte interesante. De exemplu, comunitatea românească începe să se strângă. Plecând de la ideea organizației, am reușit să stau de vorbă cu cel mai avansat dintre jucătorii români, Leii. El a fost de acord, deși face parte din grupul inamicilor, al Clanului. Totuși, vorbea despre faptul că menținerea unei organizații necesită 8-12 ore de joc pe zi, ceea ce puțini dintre noi își permit. Nu am intrat în prea multe detalii, urmând ca pe viitor să vorbim mai pe larg despre acest subiect.

Am Yalm!

Unul dintre lucrurile într-adevăr importante pentru personajul meu este faptul că tocmai am primit cadou un Yalm. Yalm este prescurtarea de Yalmaha și este vehiculul cel mai scump care există în joc. Este, de asemenea, singurul capabil să zboare, ceea ce, credeți-mă pe cuvânt, ne scutește de o serie de neplăceri legate de deplasare. Acum, nu vă pot spune de la cine am primit acest superb cadou, însă prețul minim pentru un astfel de vehicul (care se găsește în Rome) este de 4 700 000 de credite, ceea ce sub nivel 100 este enorm. Faptul că la nivel 31 am fost capabil să folosesc acest vehicul se datorează faptului că nu s-a situat pe Quality Levels (QL). Face parte din Specials și este suficient să aveți skill-ul Vehicle Air la valoarea cerută. În cazul meu, Yalm-ul ce-

rea 106 Vehicle Air, pe care evident nu-l aveam. Am făcut repede un nivel și cu jumătate dintre IP-uri l-am putut crește lejer. Viteza de deplasare este skill-ul meu de Run Speed plus 250, ceea ce este destul de mult. Evident, dacă doriți ceva mai multă rapiditate, există și Yalm-uri mai scumpe. Atenție, această Yalmaha este NODROP, ceea ce înseamnă că nu o puteți cumpăra și apoi da altcuiva. Am făcut și câteva screenshot-uri, pentru că lucrurile arată extraordinar de bine privite de sus. Atenție, în mașină puteți fi atacat fără să aveți posibilitatea de a răspunde (până o dați jos de pe voi, evident ☺). De aceea, călătoriți cât mai pe sus. Eu am reușit astfel să-i fac o vizită lui Degineth în Tir, oraș ce aparține Clanului.

Sunt Agent, deci...

Pentru că sunt un agent cam în necunoștință de cauză, atât Iaris, cât și Mixx au încercat să mă educe un pic în ceea ce privește background-ul tehnic necesar. Cele mai bune arme pentru această specializare sunt variantele de Gripo-Com AKR și Yatamuchy X-3. Prima are atacul foarte scurt, însă face damage mic, iar cea de-a doua are atacul mai lung, însă face damage dublu sau triplu. Cu aceste două arme am făcut unul dintre cele mai plăcute lucruri din AO: vânătoria. Deși am murit de multe ori, totuși nimic nu se compară cu munca în echipă. Abia aștept să mă întâlnesc din nou cu Guzi și Boylen pentru un genocid. Pe de altă parte, vă recomand tuturor un mentor de nivel mare, așa cum îl am eu pe I. În plus, dacă vă veți purta așa cum trebuie, aproape întotdeauna veți primi ajutor. Și încă o dată, dacă sunteți români, contactați-mă. Mă cheamă Spatios.

■ Locke



La o vorbă cu șefii...



Omni Ent. din avion



...și la un pahar de vin cu Guzi

WWW.

deviantART

www.deviantart.com

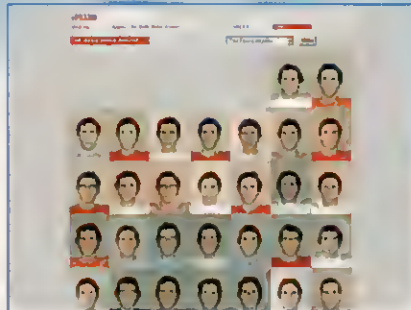
Este cel de-al doilea site cu adevărat folositor (după Wikipedia de luna trecută) prezent în această rubrică... Opreți-mă! Sincer, nu știu cum am dat peste el, dar știu sigur că a devenit site-ul pe care îl vizitez cel mai des. De ce? Pentru fotografii, 3D, desene 2D, poezie, proză, novici, neinițiați, începători și meseriași. Un site imens, plin de opere de artă de la necunoscuți (sau nu) din toate colțurile lumii. Impresionant... Eu unul mă gândesc serios acum să îmi iau un aparat de fotografiat (nu de alta, dar la desen chiar că nu mă pricepe).



Evil Overlord List

www.eviloverylord.com/lists/overlord.html

Site-ul de față este unul vechi. Foarte vechi. Arhicunoscut de către inițiați în tainele Internet-ului și fani ai comics-urilor User Friendly. Dar poate unii dintre voi nu ați auzit încă de el, așa că îmi face mare plăcere să vă prezint... Taratata!... "The Top 100 Things I'd Do If I Ever Became An Evil Overlord". Este dedicat tuturor celor care au dorit măcar o dată în viață să cucerească lumea prin metode total neortodoxe,



Daily Photo Project (WWIE)

www.c71123.com/daily_photo

Jonathan Keller și-a cumpărat într-o zi un aparat foto digital. Prietena, supărată că și-a dat banii pe ceva totaataa nefolositor, l-a întrebat într-o doară dacă o să-l folosească în fiecare zi (la așaaaaa un preț!). "Evident", a venit prompt răspunsul... Și uite așa a luat ființă site-ul despre care încerc eu să vă spun acum. Individul își face în fiecare zi o poză, în aceeași impostază și o pune pe site. Proiectul durează de câțiva ani, iar "When will it end?" (WWIE) este întrebarea cu tente morbide care îl macină în fiecare zi pe Jonathan al nostru...



precum și diversilor Conani, Rambo și Bruce Willis care ar vrea să li se împotrivescă.

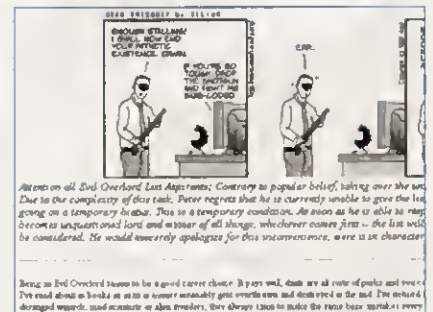
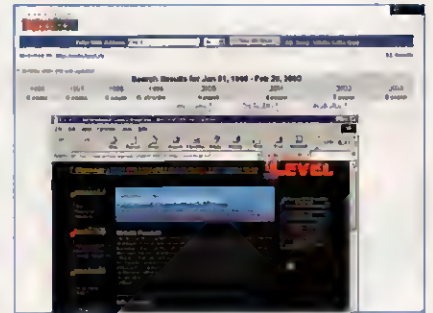
Mitza

Internet Archive

www.archive.org

Am găsit site-ul acesta prin amabilitatea unor amici care doreau să-mi amintească de un site a cărui "față" a fost de mai multe ori îmbunătățită. Și uite așa am ajuns să mă uit intrigat la o pagină de net care îmi prezenta site-ul LEVEL așa cum nu îl mai văzusem de un an de zile. Site folositor pentru cei mai nostalgici sau care au pierdut update-ul de la orsm (glumesc, are arhivă :))...

O clipă, am spus site "folositor"? Iarăși?! Trebuie luate măsuri!

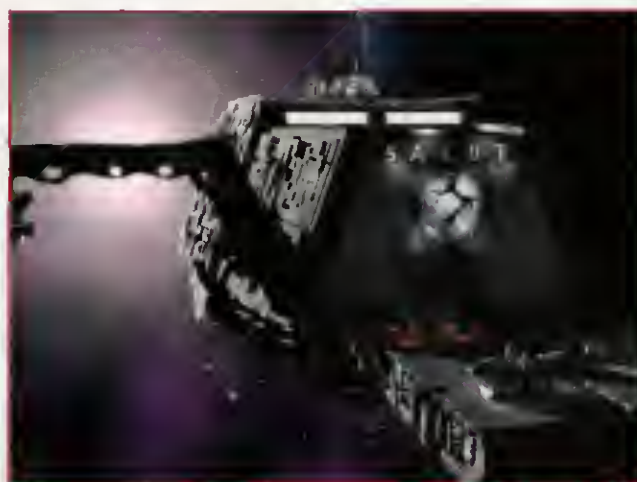


The Top 100 Things I'd Do If I Ever Became An Evil Overlord

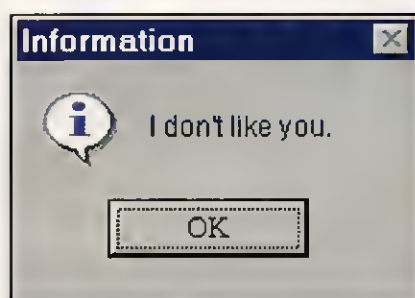
1. My Legacy of Terror will have its roots with clear plagues, not just face-eating ants.
2. My minions will be too small to count the night.
3. My noble half-brother whom I named Bruce Willis will be a loyal, but not completely obedient, servant.
4. Stealing is not too good for my enemies.
5. The world will be a place of terror and not a place of peace.



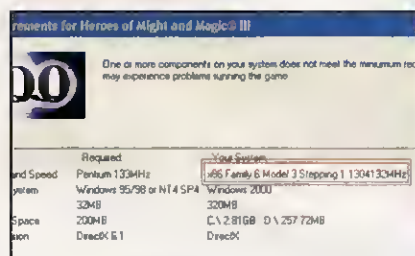
Dacă-i rush, păi rush să fie! Imagine primită de la CS-LAND.



Cine spunea că românii nu-și permit misiuni spațiale? Imagine trimisă de Ionuț Anghel.



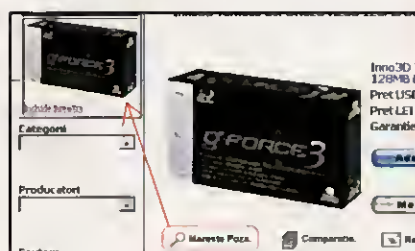
Nu-i prima oară când aud aceste cuvinte. Dar chiar așa? Până și calculatorul?! Imagine primită de la Ionuț Anghel.



Un procesor pe care și cei de la Intel ar fi invidioși! Imagine primită de la Albăstroiu.



Acum înțeleg eu de ce mi se blochează Windows-ul! Imagine primită de la Andrei G.



După cum vedeți, imaginea mărită este cu mult mai "mare" decât cea inițială. Imagine primită de la Ștefan Chivu.

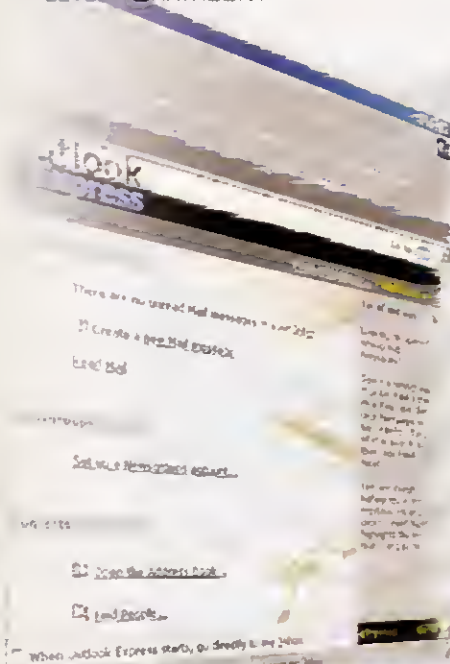


Ai grijă! Pereții au mâini! Imagine trimisă de Cătălin.



Trenul viitorului: "Te duce oriunde, oricând și mai ales oricum". Imagine primită de la 2Bad.

Câștigătorul din acest număr este CS-LAND.



Un experiment eșuat?

"O imagine face cât o mie de cuvinte", încercam eu să conving lumea acum câteva zile pe forumul LEVEL. Dar, de loc, știu eu... jurețind după câte price am primit pentru tema de lungă durată, am scris destule cuvinte cât să încăp în... în sunt plus... haină detaliată a corpului. Mă uitam la mai multe chipuri de... Ah!... după ce am văzut că eu am primit... scrisese cu un salm de... Și... juream de pe mâna tuturor și... scrisese ("O haină de carne... fără cămărușă de înșenă") în... Ah... să încerc să nu mai

experimentez atât în viitor.

Aendar, rămas fără opțiuni și cu prea puține scrisori în raia vitală, m-am îndreptat spărit spre forumul LEVEL și mi-am decis: dacă tot se chină la haidii mei să scriu despre temele pe care le-am dat până acum în rubrica Chatroom, as putea măcar să scriu lumea ce gândesc eu. Astfel, în acest Chatroom istovii experimentul opiniei vizuale user-ii forumului LEVEL în legătură cu două teme mai vechi: "Părerile voastre despre jocuri" la 16 iunie și de rău! și "Intrăm în iluzii: de la jocuri la... adică... de la impresul american, despre viața în... jocuri și..."

Pentru, bineînțeles! Aveți mâna liberă... scrieți despre orice doriți, numai scrieți!

Mă aștept scrisorile pe adresa redacției și mail-urile pe adresa mizantropilor.

■ Wilma

Totuși, dacă ai prins microbul, cu greu mai scapi de el.

Mmmmmmm... nu știu dacă e SINGURA scăpare de la stresul zilnic. Prietena, o carte bună, un sport sau somnul te scapă de stres cât ai zice "John Romero iz the fuckin greatest!". Totuși, dacă ai prins microbul, cu greu mai scapi de el. Și dacă într-adevăr îți place și te pricepi (și mai ales AI NO-ROC), ajungi să și lucrezi în domeniu. Life is good then. Totuși, e un drog. Eu așa îl văd. Pentru mine asta e. Netu și joacele... Sunt totuși droguri de care scapi (de cele mai multe ori) fără cură de dezintoxicare și repercusiuni negative...

Rock rocks, but IT kicks ass, în frunte cu gaming industry.

SORĂĂĂ, ADU-MI DOZAAAAA!!!!!!!!!!!!

■ Phoenix_88

Părererea voastră despre jocuri

Este ora 7 seara.

Stai furios într-o bancă ascultând profesorul cum dictează o lecție a cărei materie nu o știi deoarece ești prea obosit (ți-au storsit profesorii creierii non-stop timp de 7 ore) și numeri secunde până când îți dă drumul acasă (mai ceva decât la Revelion). În sfârșit îți dă drumul. Ajungi acasă, pornești calculatorul și începi să te odihnești jucând un liniștitor joc de MaxPayne sau Alien vs. Predator 2.

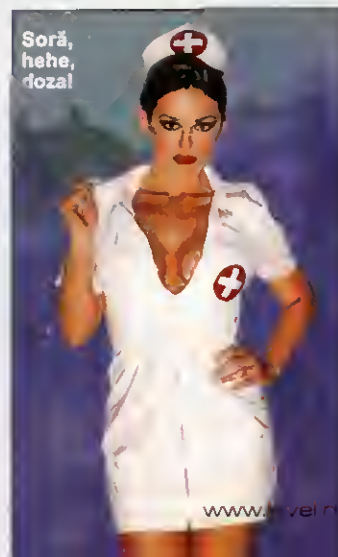
Jocurile sunt unica noastră scăpare.

■ Robbert

Jocurile. O bună metodă de spălare a creierului.

O metodă supereficientă de controlare a maselor. Făcute de niște firme averse de bani pentru niște ratați care nu au altceva mai bun de făcut decât să se joace. Măi fraților (de fapt, nu îmi sunteți frați că eu sunt în tabăra cealaltă [probabil că deja se pregătește eliminarea mea. HA! HA! sunt nemuritor], care probabil trebuie redusă... la tăcere și ușor, ușor eliminată)... deci eu despre jocuri am în general o părere proastă. De ce??? Simplu: văd în general VIOLENȚĂ, VIOLENȚĂ, VIOLENȚĂ și iar VIOLENȚĂ. Da, recunosc, găsesc și jocuri care nu au aparent violență, dar oare pe undeva pe acolo nu e o urmă? Eu spun că e o urmă cam peste tot (nu am găsit nici un joc fără violență). O să ziceți că jocul de șah nu are violență. Dar nu cumva obiectivul e eliminarea adversarului? Ups, uite o formă de violență.

■ thedukesd1



www.level.ro

Intrăm în ilegalitate

Da, accesul la anumite jocuri trebuie limitat de către persoane competente.

Cred că limitarea accesului la unele jocuri e o idee bună. Mai demult scriam un articol în revista școlii: "Jocurile violente, o problemă?". Credeți-mă că am văzut copii de șase-șapte ani care nu se mai jucau afară pitătea sau șotron, ci se jucau de-a Counter-Strike-ul. Cred că avertizarea asupra unor jocuri cu rată mare de violență este bine venită. Desigur, nu trebuie să lăsăm orice dobitoc să-și dea cu părerea despre jocuri și să le interzică după bunul lui plac. Trebuie să existe o comisie formată din psihologi, producătorii jocului și alte persoane.

Concluzie: Da, accesul la anumite jocuri trebuie limitat de către persoane competente.

■ Cristian



Nu poți interzice ceva fără un argument logic și concret

Subscriu la părerea lui Cristian. Nu poți interzice ceva fără un argument logic și concret, mai ales că este o industrie care dracu' știe cât produce la nivel de taxe la stat.

Eu am încredere că vor face treabă bună cu legea lor sau ce-o mai fi, pentru că un joc cu o violență atroce totdeauna se va vinde bine; probabil vor face un fel de parental guidance sau ceva de genul ăsta (de exemplu, Counter-Strike care are această opțiune).

■ Vegeta

Sper totuși să putem conta pe faptul că americanii se vor gândi mai întâi la partea economică și apoi la cea morală.

OK, există și jocuri cu scene de o violență extremă, da... Dar alea au "parental lock". Și chiar dacă n-ar avea, cred că tot n-ar trebui scoase de pe piață. De ce? Simplu: oamenii au capacitatea de a alege. Și dacă minorii nu sunt considerați responsabili, asta nu e valabil și pentru părinții lor, care le pot interzice să cumpere jocuri considerate de ei prea violente.

În plus, dacă tot e să interzicem minorilor să vadă arme, războaie etc., atunci să interzicem și jucăriile tip Action Man și altele.

Chestia asta e precum legea propusă de aleșii noștri, lege care urma să interzică expresiile și gesturile obscene. Este ridicolă! O să ajungem oare ca în filmele SF în care microfoanele înregistrează totul, dând amenzi tuturor celor care spun ceva nepotrivit?

Sper totuși să putem conta pe faptul că americanii se vor gândi mai întâi la partea economică și apoi la cea morală, așa cum fac mereu (vezi tratatele pentru reducerea poluării, pentru interzicerea minelor AP ș.a.m.d.). Acum ar fi ceva bun...

Am observat că în State este cea mai puternică cenzură.

Acum să nu râdeți, dar dacă ar fi după idioții ăștia de americani (era un banc vechi care zicea că USA înseamnă Uniunea Sovietică Alaltă și zău dacă nu avea dreptate), deci dacă ar fi după ei, cred că ar trebui ca din grădinițe și școli să se scoată următoarele povești violente:

- Scufița Roșie (lupul o mănâncă pe bunică și pe scufiță)
- toate poveștile cu Feți-Frumoși, Greuceni etc., astea pe care ni le citeau părinții când eram mici și pe care o să le citim și noi copiilor noștri. Bă fraților, taie eroii ăștia la capete, omoară zmei și balauri, cred că de aia suntem noi așa violenți
- Harap Alb (Spânul cade de la înălțime, probabil i se împrăștie organele, bleah, Harapu rămâne fără cap, chestii de astea urâte, sânge, creieri etc.)

Redevenind mai serios, am observat că în State este cea mai puternică cenzură. Păi la niște filme destul de slabe la capitolul violență sau sex (să zicem Basic Instinct, că a fost destul de mediatizat) să cenzurezi peste 20 de minute? Toți ați văzut (care ați văzut) varianta europeană, necenzurată. Acum spuneți ce era de cenzurat?

Problema americanilor este că au o rată a criminalității care îi sperie până și pe ei și în ultima vreme mai ales criminalitatea

infantilă a crescut îngrijorător. Sistemul american este într-un declin destul de pronunțat, au nevoie de un război pentru a-și pune pe picioare economia (că de 50 de ani ei tot au un dușman care atentează la valorile democrației (!) fie că este Coreea, Vietnam, Statele Arabe sau URSS), educația lasă de dorit – majoritatea nu știu nici pe jumătate din ceea ce știe un european de aceeași vârstă – și atunci cineva trebuie să fie de vină: jocurile video, filmele, muzica, băutura etc. Cred că de vină este prostia concentrată în căpățânile lor de paie. Uitați-vă la țări ca Olanda, Suedia, Belgia și Japonia, țări cu cenzură aproape inexistentă (Japonia – manga) și spuneți câte cazuri de violență în școală, câți criminali în serie și alte realizări ale visului american au? Foarte puține, pentru că sunt mai sănătoși la bilă.

Noi putem discuta oricât, americanii tot cu capetele ușoare trebuie să fie, probabil să plutească la nivelul de trai înalt de care nu știu să se bucure.

Mă scuzați dacă am fost exagerat sau prea pornit pe americani, dar în ultimii zece ani am ajuns să nu-i mai suport. Asta e părerea mea, dar o respect și pe a altora.

■ bodi

Am 1 bucată întrebare

Câți obsedați de jocuri ți-au scris? Și nu mă refer la oameni care joacă zilnic 7-8 ore pe zi, eu vorbesc despre oameni cu recorduri mari. Persoana în cauză, adică eu, deține un record de 49 ore non-stop (cu mici chemări ale naturii din 12 în 12 ore și mese care se serveau pe tastatură). Poate voi fi acuzat de minciună, dar am martori. Am stat 24 ore la un l-café (floare la ureche) și vreau să-mi duc recordul până la 66 ore non-stop. Un motiv anume nu am, dar mi-a sunat mie mișto să fie de 66 (the devil's number).

■ Fox

Felicitări! Dar ai ajuns prea târziu... Deja doi coreeni, un thailandez și o întreagă echipă de Counter-Strike din China au bătut recordul tău. Au reușit, fiecare, să stea treji în fața calculatorului



2 nopți a rezistat săracul la Counter-Strike

timp de 128 ore! Incredibil! Dar ce e și mai spectaculos este faptul că n-au mai avut cum să-și sărbătorească recordul din cauze de deces. Așadar, ai grijă...

nu aș vrea să te văd la știri pe CNN.

Și fii atent cu numerele astea, 66 e doar o autostradă...

■ Mitzu



Ce fac jocurile din oameni... După 5 tentative nereușite de a termina un nivel, din nefumător am ajuns fumător

☺

■ Puia-Cerne Mihai-Georgian

De când cu Studio Max-ul acesta, a înnebunit lumea

De când cu Studio Max-ul acesta, a înnebunit lumea (asta ca să nu mă mai iau de CS). Una bucată poză făcută la ora 1.30 dimineața cu boxele în surdina (doar vreo 50 de db)... relatare de la fața locului.

Cum românul e patriot din naștere, o muzică populară alături de un Ycul și adevăratul steag al țării noastre nu strică niciodată.

Nu se știe cum, dar prin niște taine ascunse ale universului am rămas în posesia acestei poze, înfățișând-o în plină glorie pe bunica colegului meu de bancă.

Să-i fie de bine!

■ Edyson(K).



LEVEL

Vogelburda Communications S.R.L.
Str. N. 6, Green No. 12, 2200 Iasi
Tel: 0234/415151, 0723-57 611
0743-754113, Fax: 0234/11 720
Email: level@level.ro
ISSN: 1582-1428

General Manager:
Dan Bădescu
dan_bdescu@vogelburda.ro

Redactor șef:
Mihail Stăvina (mihail@level.ro)

Redactor șef adjuncț:

Mihail Șirjan (Mihail)
mihail@level.ro

Redactori:

Sebastian Găhrit (Sebi) sebi@level.ro

Sebastian Bădescu (Sebi) sebi@level.ro

Florin Amăndea (Florin) florin@level.ro

Florin Amăndea (Florin) florin@level.ro

Alina Ghinea (Alina) alina@level.ro

Mihail Călin (Mihail) mihail@level.ro

Graphic și DTI:

Adrian Amăndea

adrian.amandea@level.ro

Secretar de redacție:

Cristina Vădu

cristina.vadu@level.ro

Marketing:

Leonida Mărină

leonida.marina@level.ro

Costa Tudor (Costa) costa@level.ro

Andreea Șirjan

andreea.sirjan@level.ro

Publicitate:

Zolt Bodor

zolt.bodor@level.ro

Cristian Pop (Cristian) cristian@level.ro

Online:

Mihail Bădescu (Mihail) mihail@level.ro

Costa Ștefănescu (Costa) costa@level.ro

Contabilitate:

Alina Fritu

Eva Szaszka

Adrian Lumini

alina.fritu@level.ro

Distributie:

Ionuț Bădescu

ionuț.bdescu@level.ro

Silvia Ionescu

silvia.ionescu@level.ro

Adresa pentru corespondență:

Str. 2, Casa 4, 2200 Iasi

Pentru distribuție în România:

la adresa 0234-415151

și la 0234-415721

Pregătire film:

Ionuț Bădescu (Ionuț) ionuț@level.ro

Montaj și tipar:

Vasilescu, Nyomda Kft. Unuaru

LEVEL este membru în Asociația
Română de Audit al Timpului (ARAT).

Hilfines 15, luni până vineri între orele
13:00 și 15:00

INSERENȚI DIN ACEST NUMĂR:

UBI Soft	42,43,59
K-Tech	67
Virtuotouch VTCD	71
Flemingo Computers	C4

LEVEL

VOGELBURDA COMMUNICATIONS

DAIKATANA

JOHN ROMERO'S

EIDOS

ION STORM

LEVEL

DAIKATANA

ION STORM

VOGELBURDA COMMUNICATIONS

DAIKATANA

LEVEL



Master of Orion 3

Urmasul stăpânilor constelației TBS.



IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles

Expansion-ul simulatorului de mulți iubit



Harbinger

Un posibil Diablo SF... sau mai mult.



Buffy - The Vampire Slayer

Ruperea vampirilor de pe Xbox

INCOMING FORCES



LEVEL MAI 2003



**Crezi că ești în stare să faci față
AMENINȚĂRII UMANE?**

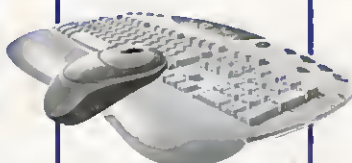
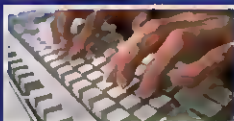
Cordless Desktop Navigator

mouse optic și cordless, 3 butoane, scroll,
taste multimedia, Internet, F-lock,
Power Management,
design ergonomic, USB, PS/2

\$79



Work... Play... Communicate!



QuickCam Pro 4000

rezoluție video: 640x480,
rezoluție foto: 1280x960,
senzor: CCD,
microfon încorporat,
zoom digital,
focalizare manuală,
interfață USB.

\$89



Momo Racing Force

6 butoane programabile,
volan cu suprafață
aderentă,
schimbător de viteze,
design ergonomic,
USB.

\$125

